

卡通漫画技法

角色篇 (美少女专辑)

尾泽直志/编著
g GRAPHIC-SHA



中国青年出版社

NO. 5

序

《卡通漫画技法》至今已出版 4 册，在日本、中国等多个国家和地区受到了广大读者的欢迎。该系列不仅成为国际流行的专业卡通漫画技法教材，也是许多青少年学生业余自修卡通漫画的参考资料。有鉴于此，我们又继续推出了本系列的第 5 册——“角色篇”。

本书介绍了人物角色设计的技法，特别是“美少女”的形象设计。在当今的卡通漫画创作中，内容丰富、千姿百态的“美少女”题材和形象最受欢迎，甚至成为了卡通漫画的“永恒”主题。希望本书能为提高读者朋友的角色设计（特别是美少女角色设计）的水平起到一定的帮助作用。

目录

序

第一章 什么是美少女游戏?

1-1 美少女游戏的类型划分	6
1-2 人物的作用	8
1-3 各种人物作用的简介	10
主人公	10
优等生类型	11
年幼类型	12
不良类型	13
运动类型	14
大小姐类型	15
大姐姐类型	16
高傲的年幼类型	17
全体人物大集合!	18
修改教室 1	20

第二章 美少女游戏人物一览表

2-1 不同表情的画法	22
2-2 恋爱养成游戏的人物设定	24
2-3 美少女 RPG 游戏的人物设定	42
2-4 动作、格斗游戏和卡通片的人物设定 ..	46
2-5 画到什么程度? 如何剪切?	
画面效果的制作方法	50
修改教室 2	62

小常识!

游戏画面和人物登场	19
前卫一些更好吗?	134
给角色起名字 女校篇	150
给角色起名字 男女混校篇	152

第三章 制服与服装

3-1 学校制服的种类	64
水兵服	64
运动上衣	66
夏装	68
连衣裙	69
无扣上装	70
衣领和褶裥的变化	71
设计独特的制服	72
运动装	74
学校游泳衣	75
3-2 节日类服装和便装种类	76
3-3 美少女格斗! 介绍各种服装的画法	86
3-4 各种各样的小东西	106

第四章 表情与动作

4-1 格斗场景的动作与表情	112
4-2 学园系的动作与表情	118
4-3 日常生活中的动作与表情	124

第五章 试着画海报吧!

5-1 登场人物数量同构图的关系	136
5-2 经常使用的各种背景	143
修改教室 3	154
青年设计师的建议	155
专家访谈	
关于国外的动画片情况	156

4



画班里的女孩
怎么样？

可我没画过其他的嘛。

1



今天的主题是「可爱
的女孩」。

5



一年级的呢？

带着眼镜的那个
上部的那个
叫陆

2



嗯
嗯

啊？这个是？

6



模特身边就有啊！

太好了，进行得很顺利。

3



什么呀，大家都是
一样的脸。

谁是谁啊。不明白！！

什么是美少女游戏？

CHAPTER 1



粗略划分

大家平时玩美少女游戏或是看美少女卡通时，不会有太多的想法。

当然是因为好玩才会买，但是为什么会觉得好玩呢？

是因为里面的女孩可爱吗？还是因为游戏很性感，很刺激呢？

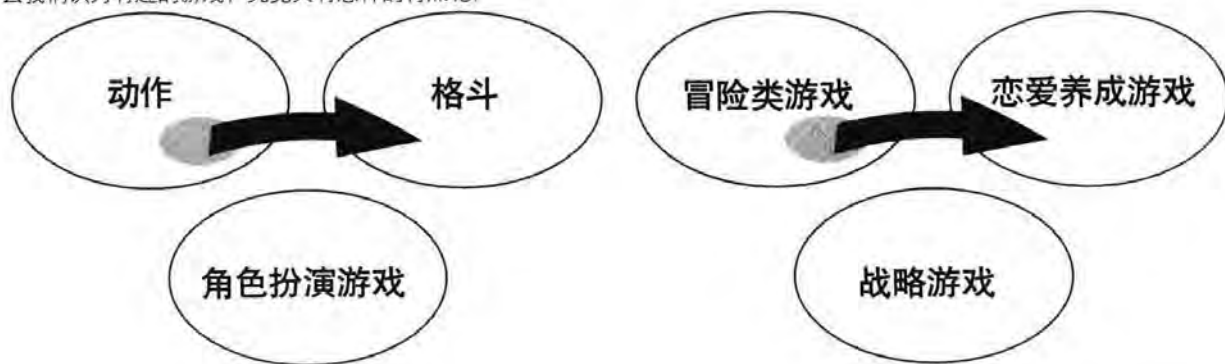
如果游戏只是有美少女登场，人们很快就会厌烦的。

美少女游戏，美少女类的作品，如果作品本身不有趣，不精彩的话，

是无法吸引游戏者，无法吸引观众的。

作为制作者，我们不是单纯地为了描绘美少女才进行创作的，首先要考虑的是如何使作品具有鲜明的特点，基于这一点才选择了具有市场的美少女形象进行刻画。

那么我们认为有趣的游戏中，究竟具有怎样的特点呢？



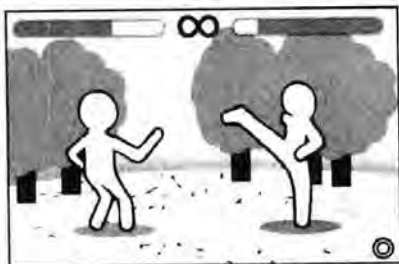
动作游戏的特点



动作游戏是电子游戏在最早期就具有的一种形式。由游戏者操纵人物的动作来通过重重关卡。游戏中的主要人物（女孩）在游戏者的控制之下行动，并且可以与电脑进行对战。其中的格斗部分被提炼出来，形成了“格斗游戏”。



格斗游戏的特点

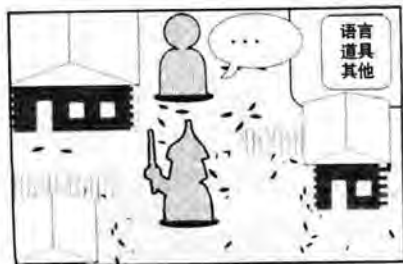


“动作游戏”的改进版。由游戏者自己选择游戏人物，同其他角色进行格斗。有各种战士和吸血鬼等怪异人物可供选择。都是现实生活中少见的既可可爱又强悍的女性角色，有些游戏者甚至非此类不选。人物的服装设计，武器等小道具，作为演出的因素之一，也是十分重要的。

Ex. Street fighter 系列*1
吸血鬼猎人系列*2



角色扮演游戏 (RPG) 的特点



担任角色进行表演的游戏，游戏者成为游戏中的主人公，在解决一系列事件，以及和女主角的交往过程中不断成长，游戏者可以充分享受故事中的乐趣。根据选择的故事不同，主人公与游戏中各种人物之间的关系和故事结果都会发生变化。游戏者的“世界观”受到重视，时代大致为大正时代，或近未来时代，还有许多形状怪异的敌对人物登场，充满了幻想色彩。很多时候，作为女主角的美少女会起到关键性的作用。

Ex. 最终幻想*3



冒险类游戏的特点

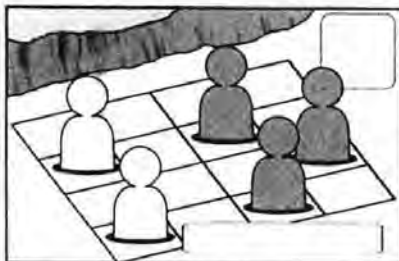


游戏画面与自己的视线相吻合, 人机对话共同推动故事的展开。如果其中登场的都是美少女类型的人物, 那么就成为“恋爱养成游戏”。游戏者可以邀请画面中的女孩一起约会, 为追求对方, 得到告白而乐此不疲。基本上, 以游戏者与游戏人物进行对话的方式展开游戏。

Ex. 心跳回忆*4
lovestory*5



战略游戏的特点



像国际象棋和日本象棋那样, 游戏者可以操纵自己持有的棋子, 攻击对方。最具代表性的是《信长的野望》*6 等以历史故事为模本创作而成的游戏。所持有的棋子如果都是美少女人物, 那么就成为“美少女游戏”。目前这类游戏的数量并不多。游戏者必须掌握游戏中各种人物的数量, 性格特征等, 才能把游戏玩得得心应手。除了这些特点之外, 还有混合了其他特点的作品, 其代表作就要数《樱花大战》*7 了吧。



具体划分

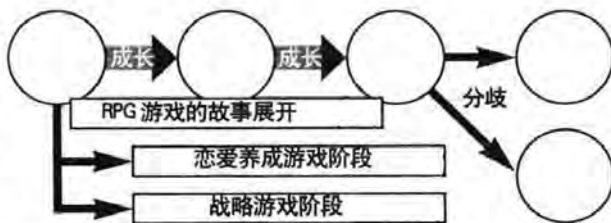
以上对游戏的各种特点进行了大致的说明, 但是市面上美少女游戏有很多, 并不仅限于这一种特点, 它是根据时代、流行趋势, 及其使用者的年龄、成长过程等因素, 不断进行创新, 不断改进故事情节, 从而独树一帜的。

下面, 就来看几个具体的例子。

例1 RPG 游戏的过程+战略&恋爱养成游戏的展开

具备一个基本的故事, 游戏者扮演主人公的角色, 不断成长, 这一过程属于RPG游戏。但是, 游戏在不同阶段会表现出战略游戏或是恋爱养成游戏的特点, 是各种游戏复合成的综合性游戏。当然, 战略游戏部分, 所持有的棋子全部是美少女, 这是最基本的一点。

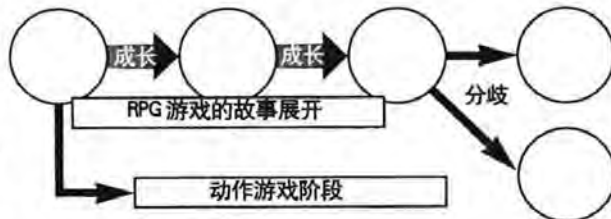
Ex. 樱花大战*7



例2 RPG 游戏的过程+美少女动作游戏的展开

这种游戏也是沿着故事情节而展开的, 基本的过程属于RPG游戏, 但是主人公是美少女, 游戏各场面都属于闯关的动作游戏。坚强、柔韧而又有魅力的女性角色闯过各种危机, 是这类游戏的基本风格。

Ex. warukure 的冒险



例3 卡通美少女

不同于游戏, 卡通片中的人物可以自由活动, 也可以自己作出反应。所以, 游戏者迫不及待地想知道接下来故事会如何展开, 会有什么样的人物登场。因为不用考虑游戏者的问题, 似乎登场人物可以无限多。但是在一部“有趣的卡通”中, 人物经过了一定程度上模式化的设定。这一点会在下一页进行详细的说明, 给其中的“美少女卡通”大致划分一下, 一般在以下几种环境中展开故事。卡通制作是否精良, 对于游戏来说也是相当重要的, 甚至可以左右游戏的畅销程度。

1. 故事在学校等一般的日常环境中展开
2. 故事在有巨大的机器人的环境下展开
3. 在存在魔法美少女的世界中展开故事
4. 在体育世界中展开故事

一个游戏中必要人物的数目是多少?

如果有人问“你喜欢的类型是什么样的? ”。你会如何回答呢?

温柔的、可爱的、精力充沛的、稳重大方的…… 回答因人而异。

“美少女游戏”也是如此。正是因为有许多类型的人物, 攻略也各不相同, 因此才吸引了观众。

在人物设计中, 使人们在看到画面后, 一眼就能明白人物的性格是十分重要的。

那么, 至少必须会画多少种类型的人物呢?

↓

主要的六种类型+两种基本的类型

进入这一行, 首先要学会画6种类型的人物。“6”这个数字将人类的性格进行了大致的划分, 听说这还是心理学研究得出的数字。在这些主要人物的基础上, 再加上两种类型的人物, 那么, 其中肯定会有你所喜欢的类型。这8种类型的人物是什么样的呢?



1. 女主人公



2. 优等生类型



3. 年幼型

+



7. 大小姐类型



4. 不良类型



5. 活泼的运动型



6. 大姐姐(魅力)类型

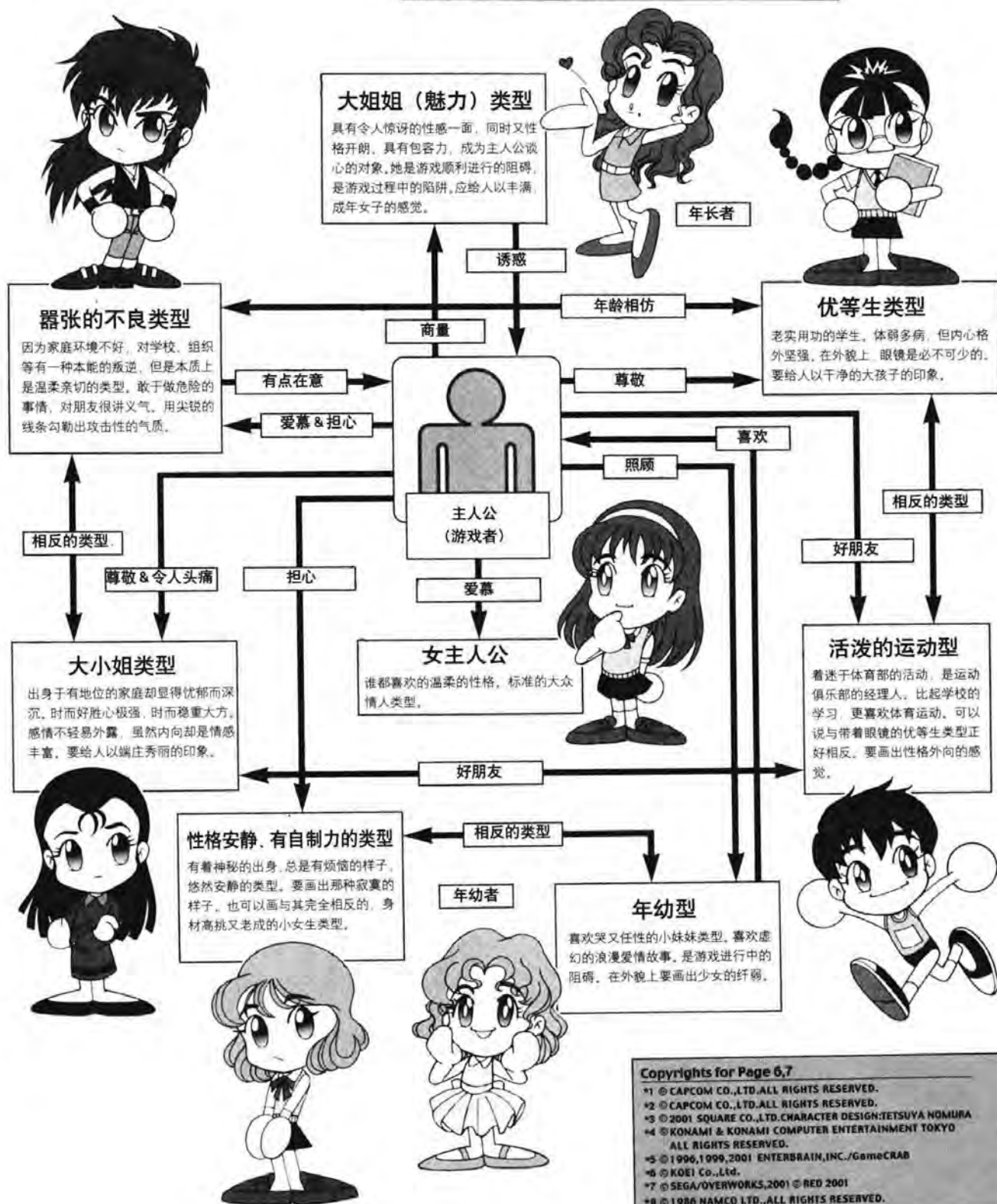


8. 精力充沛又时髦的年幼型小女生, 或者是性格安静、有自制力的类型。

设计人物

美少女的人物设计因为游戏表现的内容不同，因而具有很多变化。首先给自己订出以下的条件，参考下面的图，画出最匹配的相貌。如果决定采用这种设计，那么与主人公（恋爱养成游戏中的游戏者）的关系也就确定了。

1. 性格
2. 家庭环境，成长环境
3. 优点，缺点
4. 体力，智力
5. 遇事后是喜？是悲？是怒？……
6. 生活的价值，活下去的目标



Copyrights for Page 6,7

- *1 © CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED.
- *2 © CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED.
- *3 © 2001 SQUARE CO., LTD. CHARACTER DESIGN: TETSUYA NOMURA
- *4 © KONAMI & KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT TOKYO ALL RIGHTS RESERVED.
- *5 © 1996, 1999, 2001 ENTERBRAIN, INC./GameCRAB
- *6 © KOEI Co., Ltd.
- *7 © SEGA/OVERWORKS, 2001 © RED 2001
- *8 © 1986 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED.

主人公

具备人见人爱的相貌和性格是成为主人公的条件。

让我们来想像一下大众情人的样子，一个大人小孩都喜爱的女孩形象。

首先，请将你心目中的好女孩形象画出来。

恋爱养成游戏

对于这类人物，画出清纯感是至关重要的，因此制服上的丝带和纽扣都要画得一丝不苟。

发型大致是笔直的长发。

眼睛画得大一些，不要上挑。

重点!

笔直站立时，也要注意不能显得僵硬，要把重心放在某只脚上。

正规的校服是必要条件，不要画变形了的制服。

不要太短，长度到膝盖左右。

持剑是必不可少的。

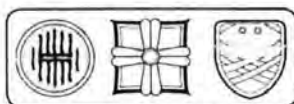
颜色最好全部使用柔和的暖色系。

元祖美少女游戏

这是出于“制作身着校服，手持剑的游戏人物”这样的想法而诞生的人物。这是美少女游戏的“开始”。自此之后，游戏被划分成许多板块，内容也更丰富了，也就出现了现在的“美少女游戏”。

美少女 RPG 游戏

具有认真细致的性格，因为这里将欧洲风格与日本人特征合而为一，所以表现出人物性格的多样性。



添加的小饰物也要花一些心思。

颜色设定为粉红或是红色。

像西装裤脚那样反折起来。

手套上最好画出手背上的线条，感觉像军用手套。



身上一定要加上有关传说的细节，请仔细看一下这一处的纹样。

肩章也是必需品。

最好画出一双鞋跟。

优等生类型

仅次于主人公,起到重要作用的人物。
体质弱,老实,浪漫主义者,这种性格也许是最容易表现的。
可以设计成“下垂的眼睛+眼镜”。

恋爱养成游戏

设计成“眼镜姑娘”的类型。有点困惑的嘴角,大大的下垂的眼睛和细框眼镜,这三点形成一系列的人物特征。即使是只露出一点上衣袖口,也要认真地画上纽扣。



格斗游戏

没有戴眼镜,但是在人物设定上给人的感觉和“眼镜姑娘”相似。稍微加上一点“年幼类型”的要素,会使人物更具魅力。早期的游戏中,将此类人物的年龄设定得比较大,在20~25岁左右。现在一般为10几岁,表现出低龄化。



美少女 RPG 游戏

与其说是优等生,不如说是收集信息,考虑事情对策的学者类型的人物。多使用绿色作为主色调。在这里将其设定为英国人,以突出她的性格。



年幼类型

多比主人公年龄小，妹妹似的人物。具有任性的性格特点。

基本上采用柔和的色调来表现少女的温柔。

如果主人公的身高在7~8头高，那么这一人物的高度可画成6头高。

恋爱养成游戏

爱哭又任性，用全身来表达感情。可以加上雀斑，卷发等要素来突出这一特点。

年幼的兽类风格的人物

其始祖可能是“小羊”？猫耳朵，带肉球的手套，尾巴和猫铃铛，这四点基本的组合。头发卷曲要比直发显得更可爱。

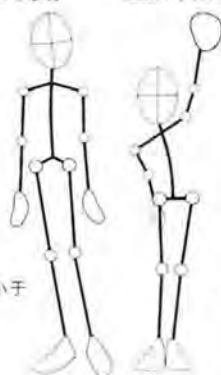
美少女 RPG 游戏

可以这样设定，年龄小，但却是天才，父母是有钱人或是政治家，或是与此相关的组织中的成员。人物起缓和气氛的作用。



重点!

注意身长要小于主人公。



主人公 年幼类型



手指叉开，给人以反叛和开放的印象。

衣服用黄色系，这是显得可爱的颜色。

金发为最佳。



不良类型

与大小姐类型的人物正好相反，嚣张而坚强的人物。

给故事带来新的情节，制造紧张气氛。

比主人公略高，头发多用蓝色等冷色系的颜色。

恋爱养成游戏

一眼看上去很冷淡的样子，实际却是很淳朴的，“不良类型”中的王者人物。制服要画得有些松垮。

大姐姐类型

在大姐姐类型上加上表现不良类型的因素。设定为年长的大姐姐型的人物，因此身材要画得丰满一些。

美少女RPG游戏中

这一类型的人物不是不良的角色，而是游戏中的第二主角。但是与主人公相反，是非常冷酷的类型。不仅对于敌人，在同一组织中也有竞争对手，这是关键。

重点!

眼睛和主人公不同，微微上挑。眼皮遮住了眼眸上面的部分，使人印象深刻。



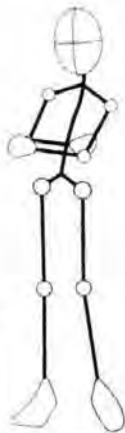
主人公

不良类型



表现头发的线条，其轮廓为曲线。

手腕交叉在胸前，是这一人物的固定姿势之一。



后背稍稍后仰，画出自上而下的带有反抗意味的眼神。

猫耳朵给人以小恶魔似的印象。

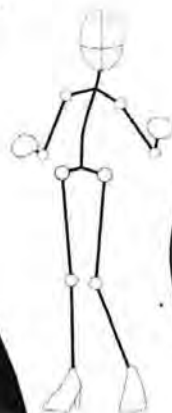


使用蓝色、紫色等冷色系的颜色。

这里一定要用皮革。

鞭子是女王型人物的必需品。

网状的紧身衣物的线条要沿着腿部的曲线。



站姿采用S型的曲线，给人以弯曲的感觉。



运动类型

经常进行运动，混在少年兵中一起战斗，起到积极作用的人物。
是所有人中身材最像男孩，最中性的人物。

恋爱养成游戏

总之是充满活力、性格开朗的人物。经常身着夹克或是运动短裤出场。

动作、格斗游戏

在射击等游戏中也时有登场的女兵，在动作游戏中是不可或缺的。运动类型的人物在其中起到重要作用。

美少女 RPG 游戏

优于男孩，没有烦恼的乐天派。但是有着复杂且看不透的背景故事，是深不可测的人物。

短发是固定的特征。前面的头发盖住前额。

手高举过肩膀，给人以不拘小节的印象。

强弱对比不要太明显。

短发显得逼真。

手画得比较大，表现出男孩气。

仔细观察姓名牌等小饰物，对其进行刻画。

下垂的手要握紧。

用蓝色、黑色等清晰的冷色系。

头发整齐地束起。

身高与主人公大致相同。偏低。

身体充分舒展。

两脚分开。

结实的军用靴子突出瘦弱的体格。



大小姐类型

如果登场的只有四种人物类型，那么大小姐类型的人物可以取代优等生和大姐姐类型的人物。

大致可分为坚强和优雅两种类型。

恋爱养成游戏

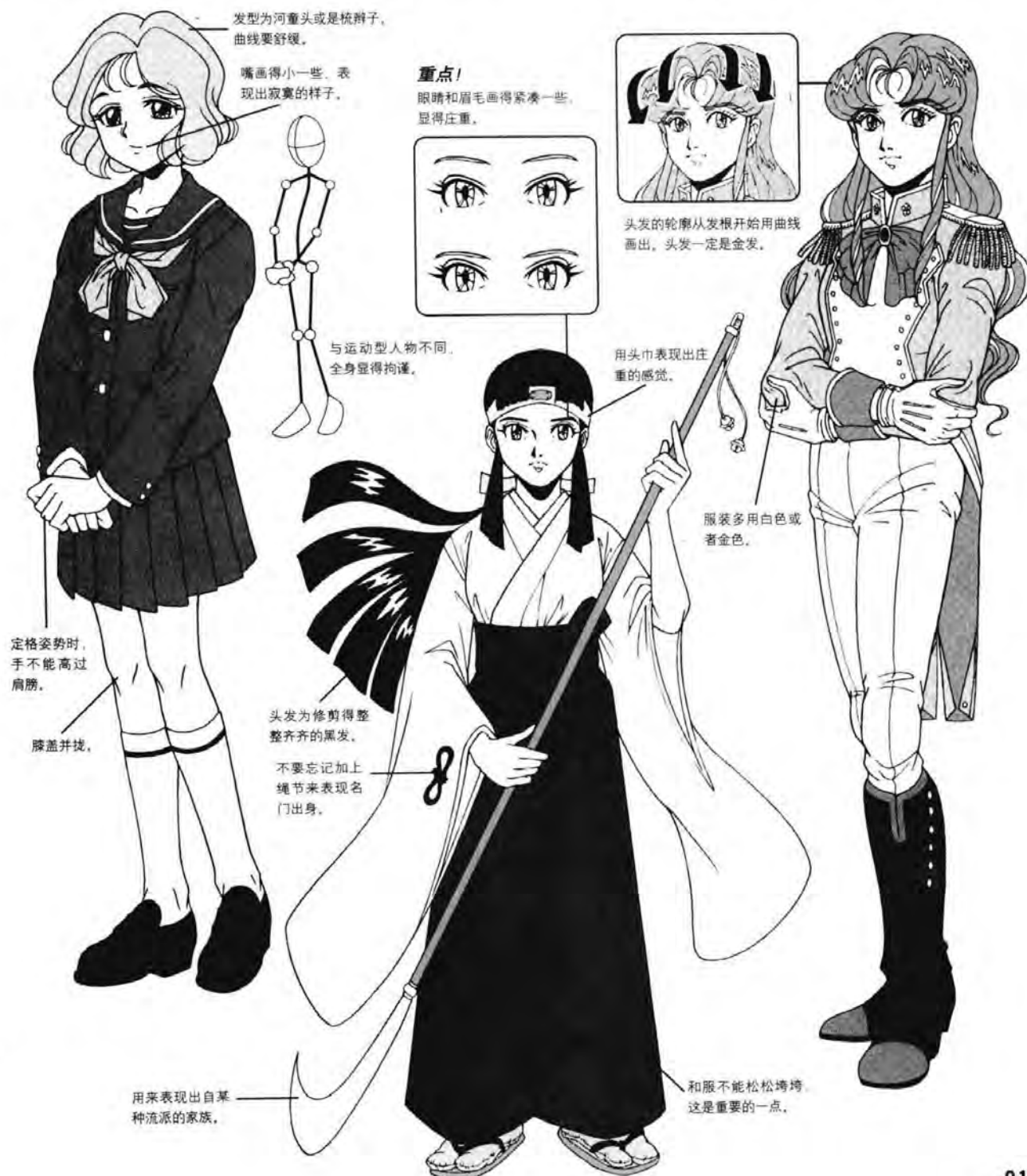
受过良好教育，又是有钱人，却总给人一种寂寞的印象。眼睛没有睁得很大，小嘴的一端上扬，表现出那种寂寞的感觉。

格斗游戏

日本式的大小姐形象，也受到过良好的教育，但和恋爱养成游戏中的大小姐类型相比，显得更庄重。要画出这种庄重的高雅感觉。

美少女 RPG 游戏

设定为上流社会出生的人物，拥有应对一切事务的能力，队长不在时，起到领导作用。以前还经常设定有俄国贵族等特点。



大姐姐类型

成人的感觉及其服装给画面加以性感气氛，颇具魅力的人物。

宽容的性格使人们对其不会产生厌恶的感觉。

着色时多用花哨的颜色，给人以大人的感觉。

恋爱养成游戏

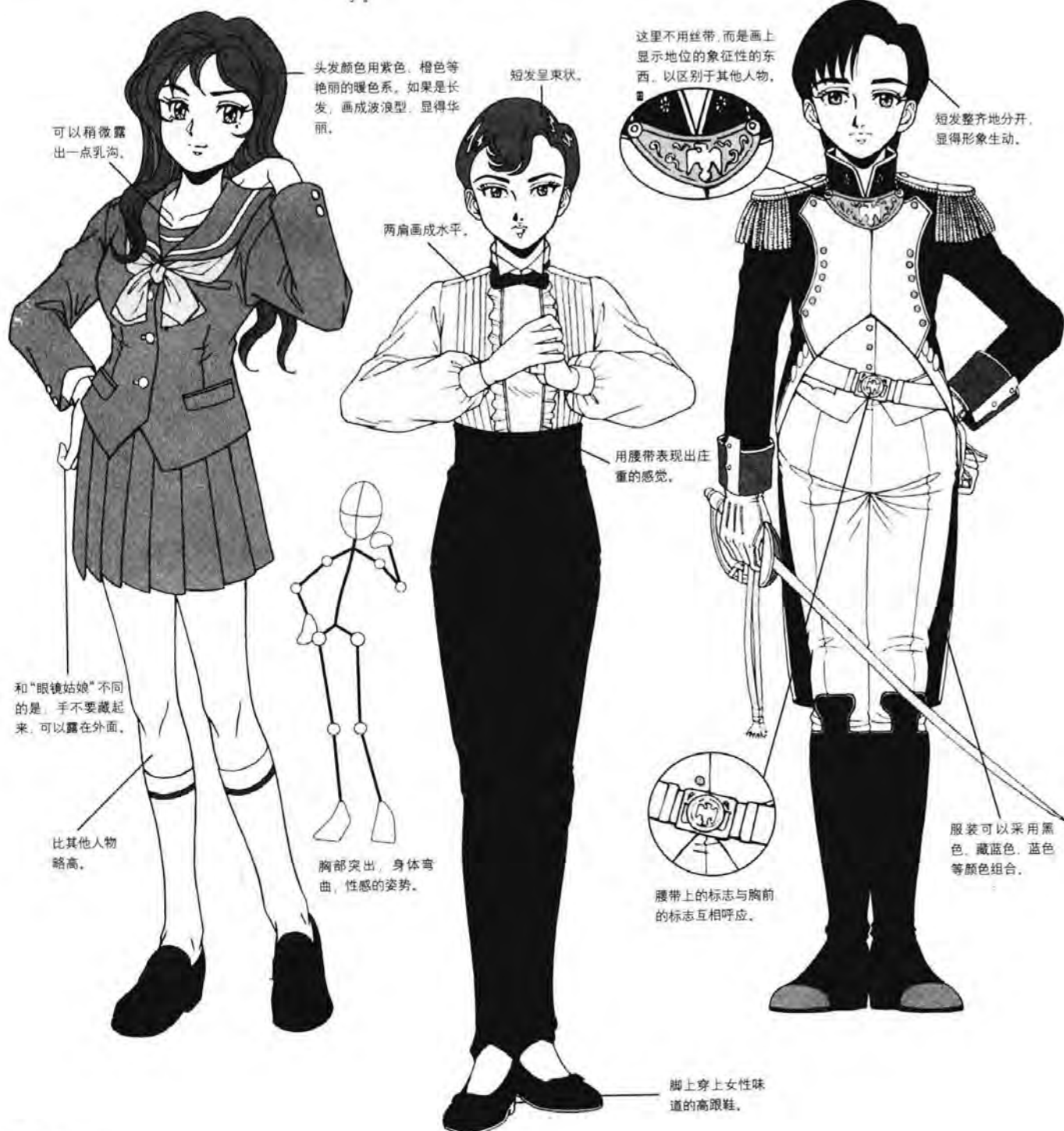
性格开朗，魅力十足的大姐姐形象。作为主人公谈心的对象登场。为表现发育良好的身体，胸部曲线要明显。

格斗游戏

会使用拳法，在酒吧或赌场工作，设定为有很多背景故事又很酷的形象。但是要注意，一旦穿上晚礼服就是不一样的人物了。

美少女 RPG 游戏

设定为队长。正如名字那样，起到领导、组织的作用。缺少这一人物，故事无法展开。



高傲的年幼类型

这类人物可以用来替代6种主要类型人物中的一种。
和年幼类型相比，多用锋利的线条来表现人物的高傲。

恋爱养成游戏

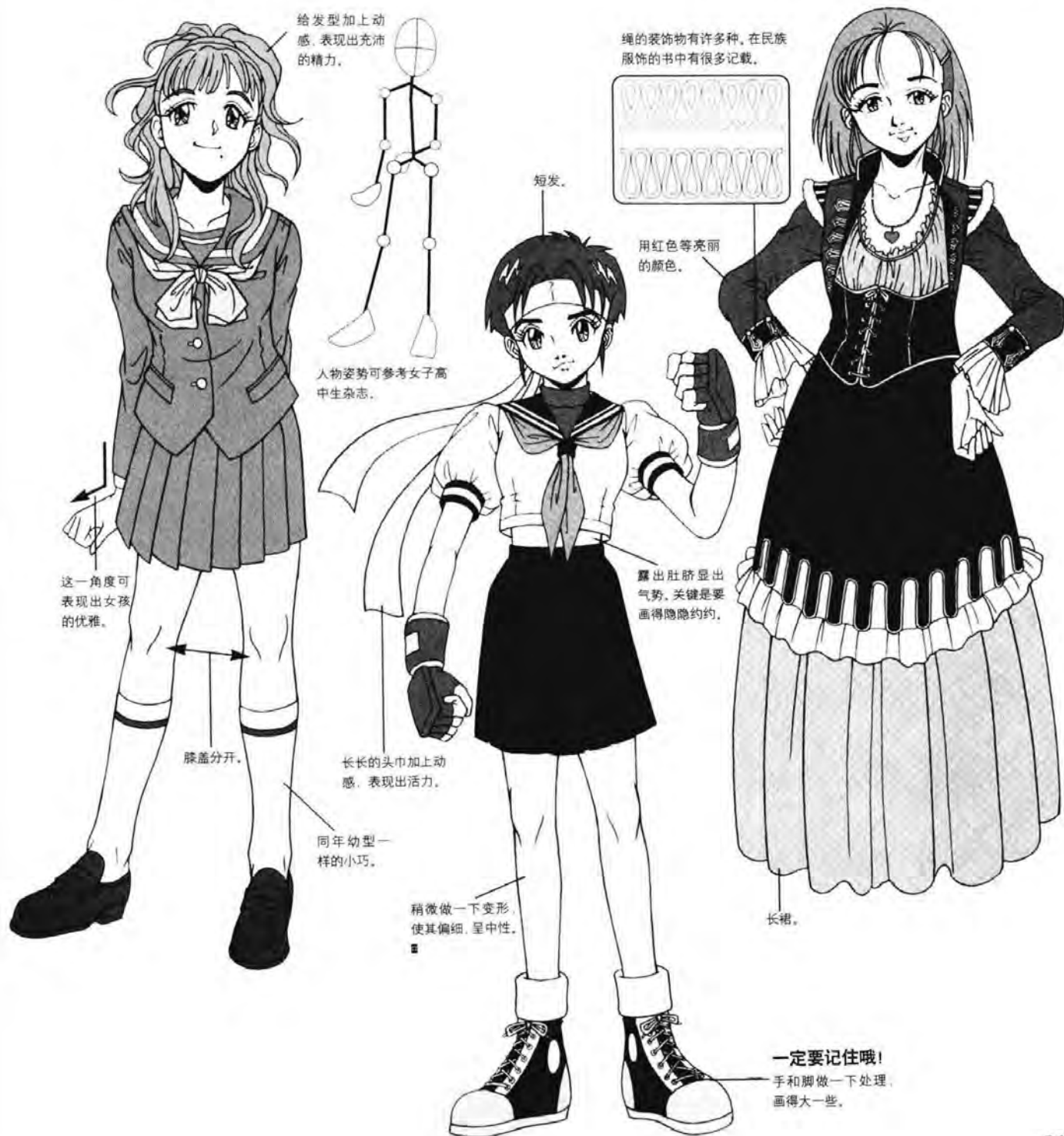
对打扮自己兴趣十足，正处于长个子的年龄。裙子要画得短一些，头发为染色的卷发，要画出迷人的一面。

格斗游戏

年龄最高设定为16岁。表现出年幼，给人以快速成长的期待感。

美少女RPG游戏

虽然不是队员，但总能给予一些帮助。有时也起到缓和气氛的作用。也可画成大姐姐类型的性感人物，可以起到多种作用。

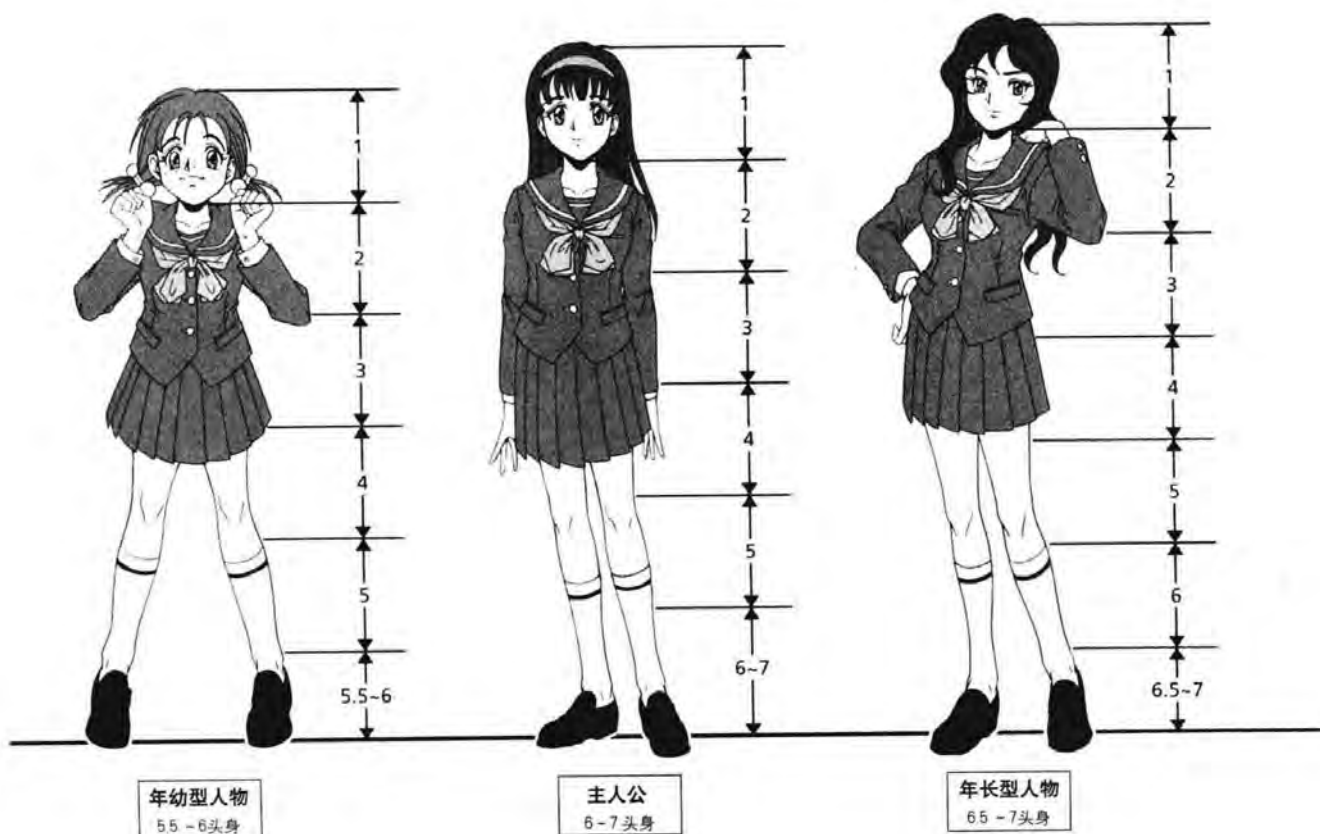
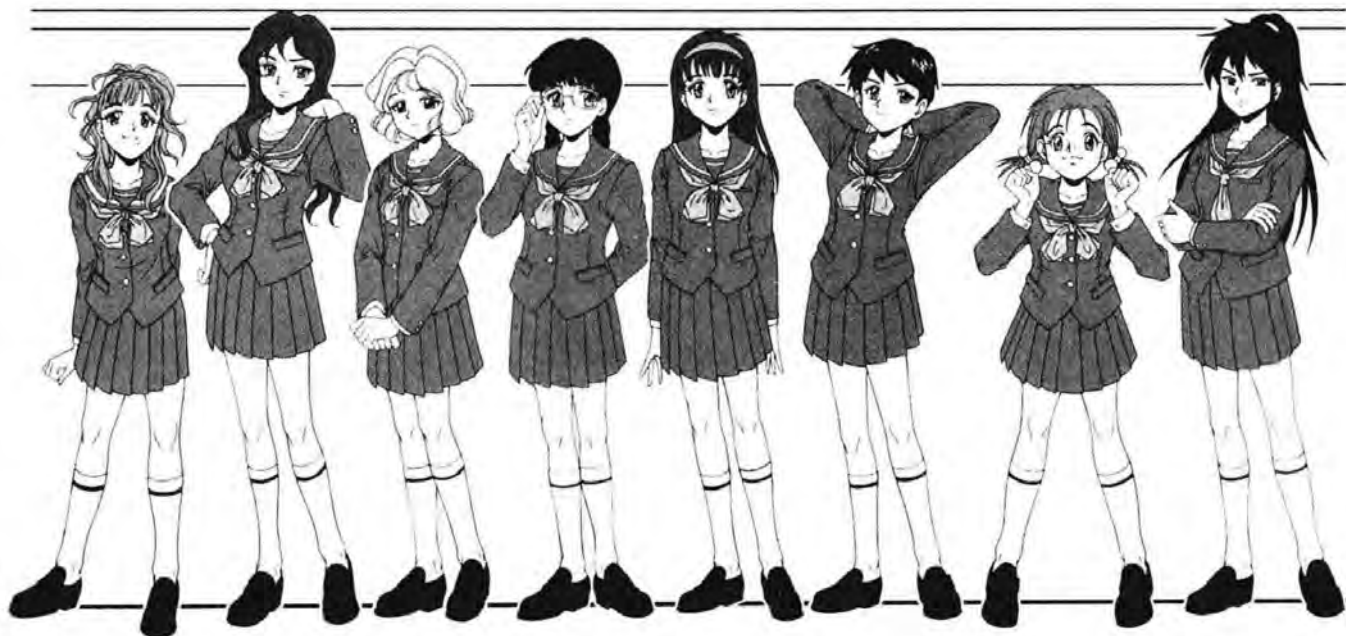


全体人物大集合!

除了会画单个人物之外，像这样将全体人物集中在一起，在头脑中形成整体印象后设计人物也是十分重要的。

要使人们仅凭人物的姿势就能明白人物的性格。

另外，根据年龄的不同设定，人物身高也各不相同。



游戏画面和人物登场

根据游戏的不同,“画面中人物如何登场”大致有以下几种模式。分别是:

1. 游戏画面的整体随着故事的发展进行切换。
2. 和人物对话的同时,根据不同事件切换画面。

基本上,1的情况多为游戏人物之间的对话,而2的情况则是游戏者与游戏中的人物进行对话。



图1 RPG、格斗、动作游戏的基本画面。基本上不进行细致地刻画,多为SD风格的画面。



图2 具有故事情节的游戏场面。随着画面的切换,人物在刚才的场面中登场,讲述台词,推动故事发展。描绘得比较细致,使用插图。

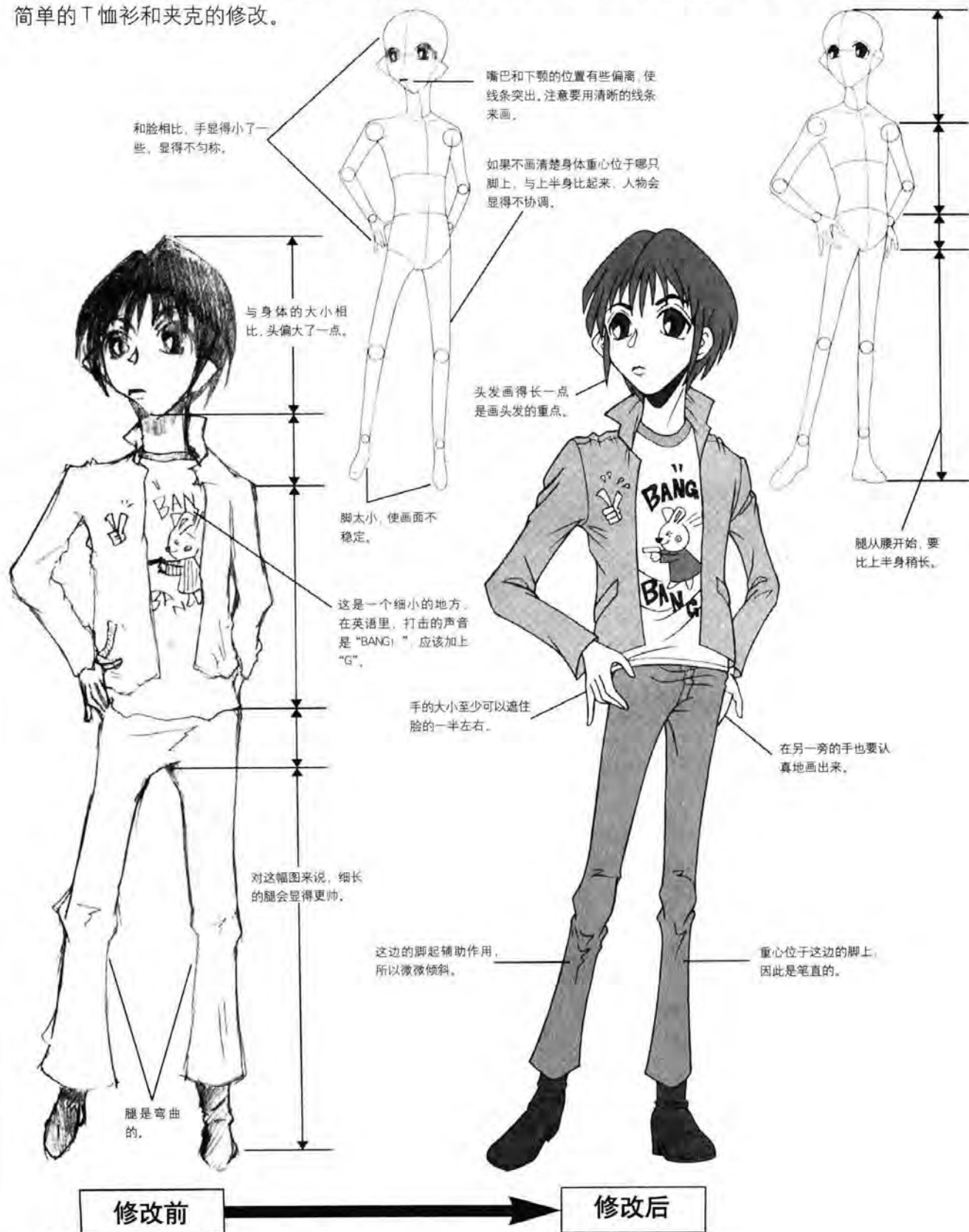


图3 通过与游戏人物进行交流使游戏者得到乐趣。出现在冒险类游戏和恋爱养成等游戏中。选择对人物的不同反应,游戏中女孩会笑,会怒,会展示各种表情。



图4 遇到开幕式、大事件的时候,游戏者只要看着就行了,所以也就有了“事件·卡通化”的开始。这一部分的制作不仅用到游戏公司的技术,还有卡通制作公司的制作。

这部分是为业余作者创作的插图进行修改的修改角。这一次，首先来看大津的作品。用T恤衫的图案和上衣表现现代的感觉，这一设计做得不错。但是，整体的平衡有点失调。首先，要明确骨骼和身体各部位的位置，在此基础之上才能做表现自我风格的改动。这里使用这个例子来说明对简单的T恤衫和夹克的修改。



美少女游戏人物一览表

CHAPTER 2



表情划分成几种?

决定人物的设定后，并不是马上就能完成游戏和卡通的制作。制作游戏不用像制作卡通那样需要大量的绘画，但是给每个人物设计一套表情，是必不可少的。特别是在以对话为主的游戏，如恋爱养成游戏、冒险类游戏等，人物遇到高兴的事时就要露出笑脸，遇到生气的事时就要表现出愤怒，游戏者以人物的反应为乐趣，游戏才能得以进行，因此掌握不同表情的画法显得尤为重要。

至少要几种表情?

本套丛书的第二卷对感情表现进行了详细说明，为了使人物看起来栩栩如生，应该画出60种左右的表情。但是为了实际操作的简便，这里向您介绍一套最基本的表情。

人们常说“喜怒哀乐”，但是仔细想想，这种说法有些模糊不清。这里为了使“喜怒哀乐”呈现于画面时更易于人们理解，我们来做一下调整。

正常……………基本的表情
喜……………笑脸、高兴的表情（“乐”也包括在内）
怒……………单纯的愤怒、抗议等等
哀……………忧伤的脸、哭泣的脸等等
震惊……………惊讶、恐慌等等

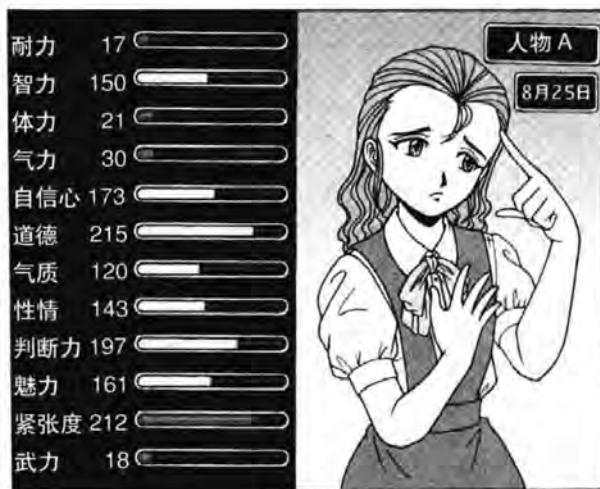
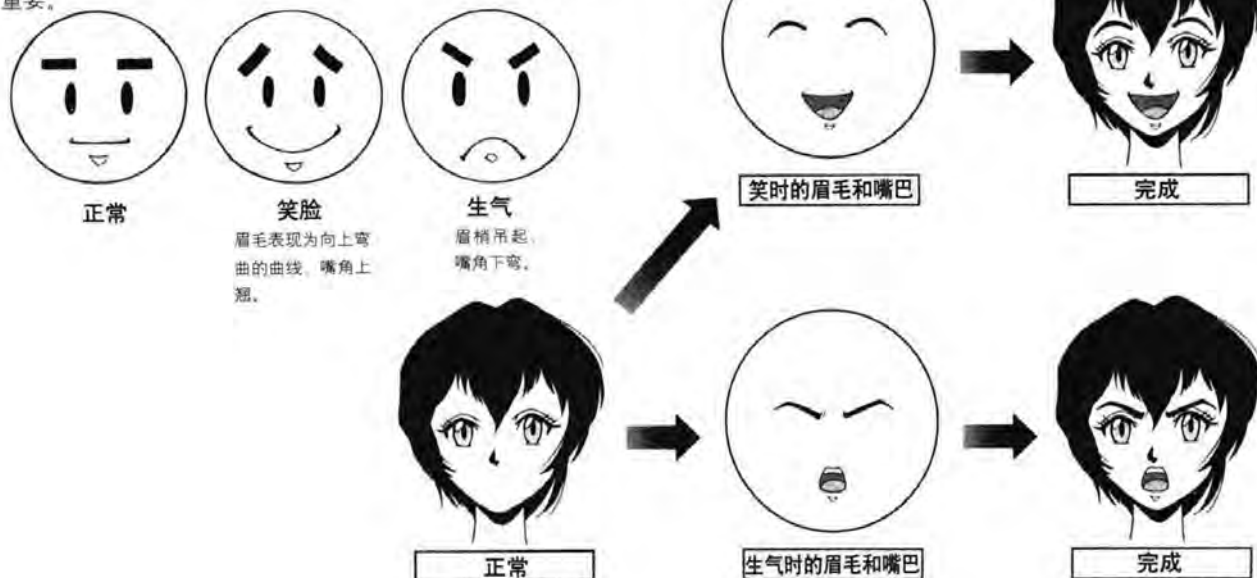
为了使各种人物的性格差异更加明显，可以配合人物的性格加上。

烦恼、不满、高傲、羞涩等表情。

游戏中人物的表情一般在6~8种左右。

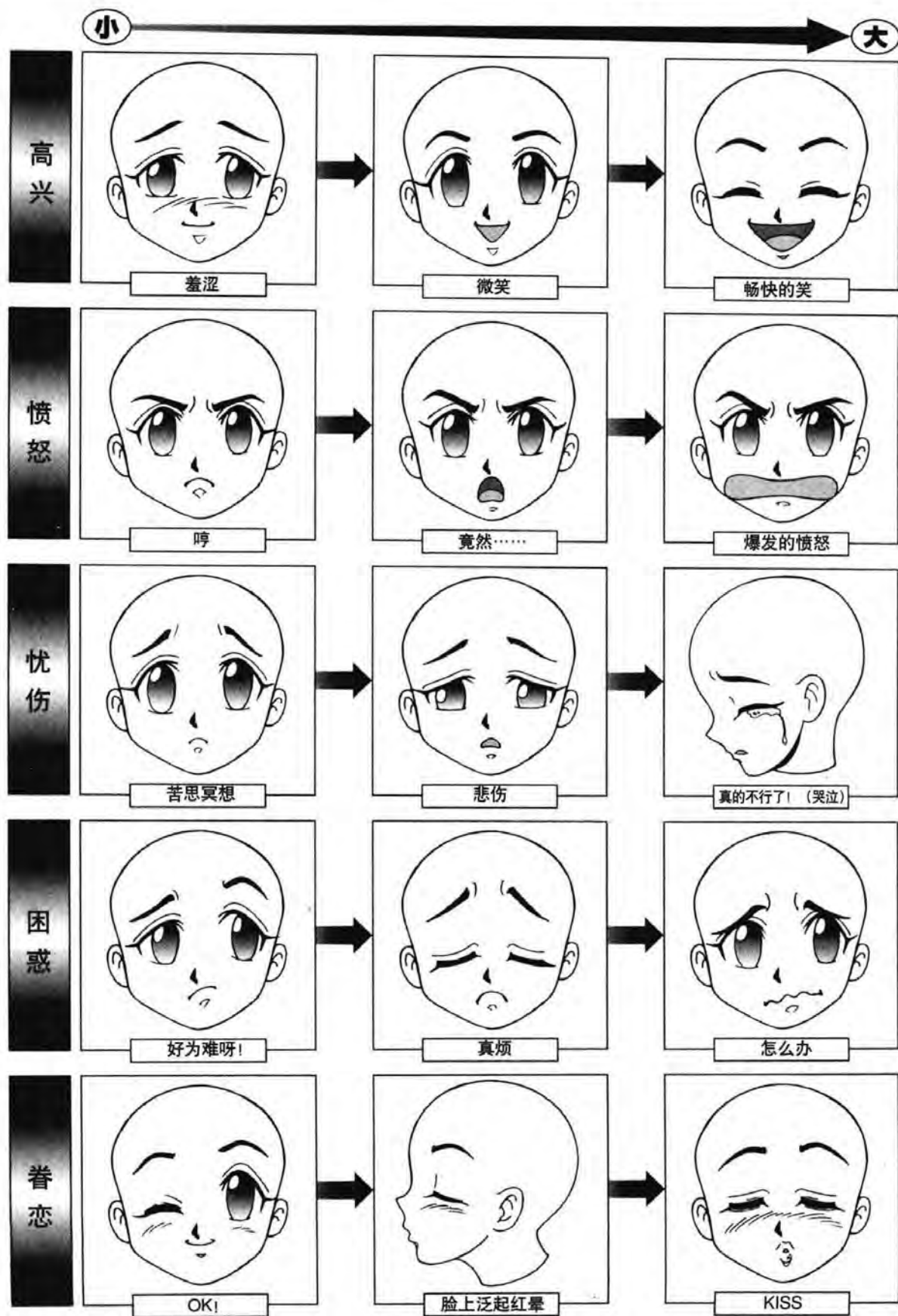
最关键的眉毛和嘴巴

在以前的游戏制作现场，为了减少工作量，仅靠更换眉毛和嘴巴来表示不同类型的表情，可见眉毛和嘴巴对于描绘表情至关重要。



美少女养成游戏的性格设定。

画出表情变化的幅度



主人公·脸部表情

人物的性格设定为人见人爱，所以愤怒、憎恨等消极的感情不要过多地表现。

与此相反，要着重刻画笑脸、喜悦等。

吐舌头时，要稍作变形，最好不要露出牙齿。



正 常



寂寞的笑



得意洋洋



终于放心了



困 惑



调 皮



愤怒+抗议



悲伤



大吃一惊



惊恐



忍耐



笑

主人公·神态和表情

多采用双膝并拢的站立姿势。有时两腿分开，用这种与平时的反差来突出喜、怒时情绪的大起大落。双手不要高举过肩，或是大幅度地离开身体。

脚基本朝内。笑和惊讶时，嘴巴张开，要注意此时手的动作。



烦恼+思考



悲伤+不安



哈哈大笑

重点!

腿分开，手举过肩的“开放性动作”是外向型性格的标记。肘部紧贴身体，手放在肩膀下面，或是藏起来，或是反扣在身后，膝盖向内紧贴在一起，这些是内向型性格的标记。



笑

惊恐

愤怒

优生类型·脸部表情

大大的眼镜是优等生的特征，所以有“眼镜姑娘”之称。

辫子也是一个特征。老实又用功，所以笑的时候，嘴不要张得太大。

低着头向上看的眼神，更能表现出人物的性格。

脱下眼镜是“最后的绝招”，所以不要频繁地使用。



正常



惊恐



抗议



后悔+寂寞



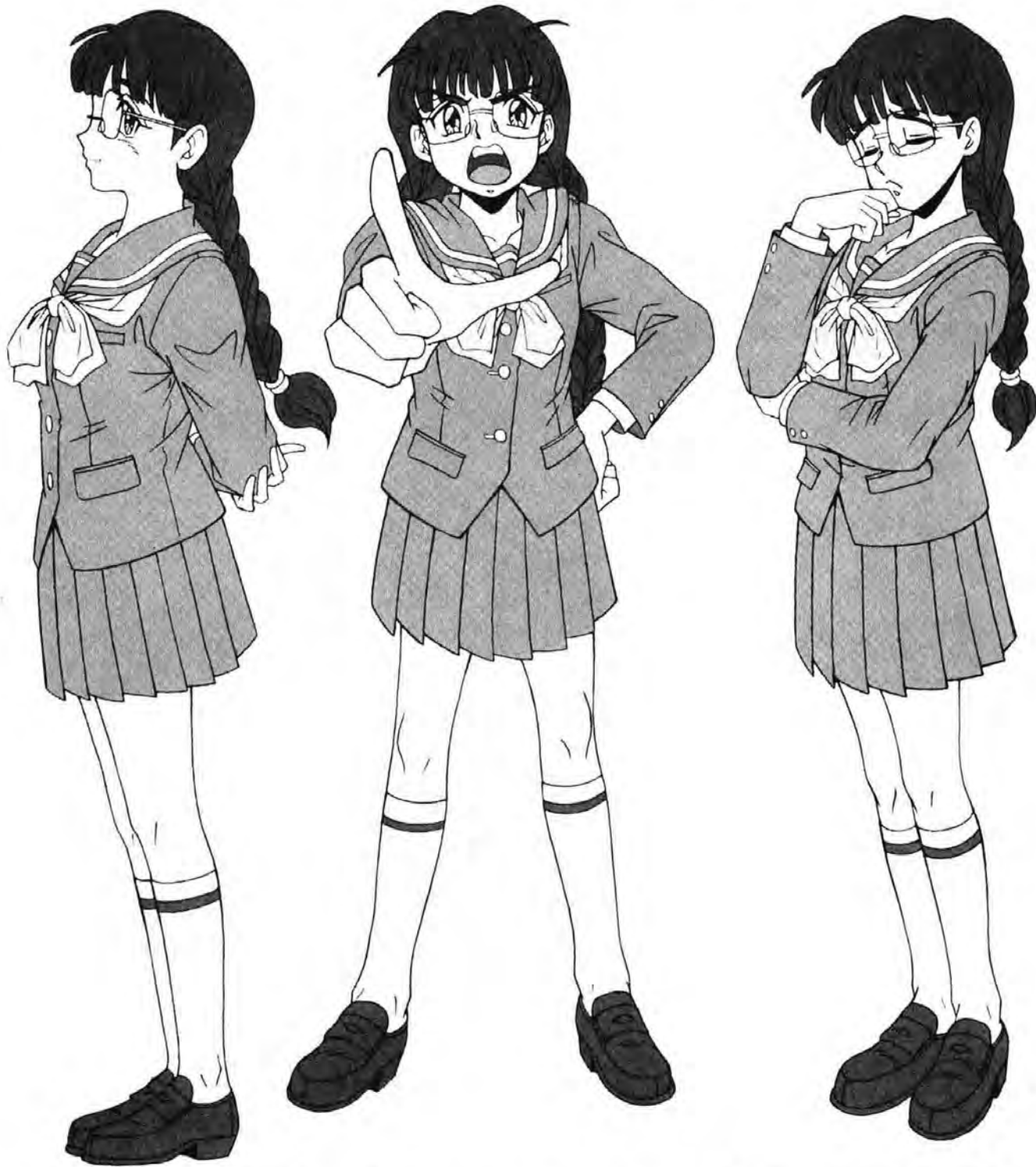
微笑



窃笑

优等生类型 · 神态和表情

为表现出老实的性格，要经常用后背或是肘部挡住手。
双腿并拢也是很常见的动作。但是，如果设定为年级队长的类型，
在画警告别人或是生气时的姿势时，要多用直线型线条，给人以严厉的印象，这样更为形象化。



得意

提醒注意

烦恼+思考

年幼型人物·脸部表情

富于变化的表情是这类人物的魅力所在。

表现的关键在眉毛部分。根据感情的不同，可以画成“~”字、“八”字、皱眉或是眉毛尽量往上抬等。嘴巴的大小也可以做一些变形。



窃笑



羞涩



高兴



生气



夹杂着忧伤的惊讶

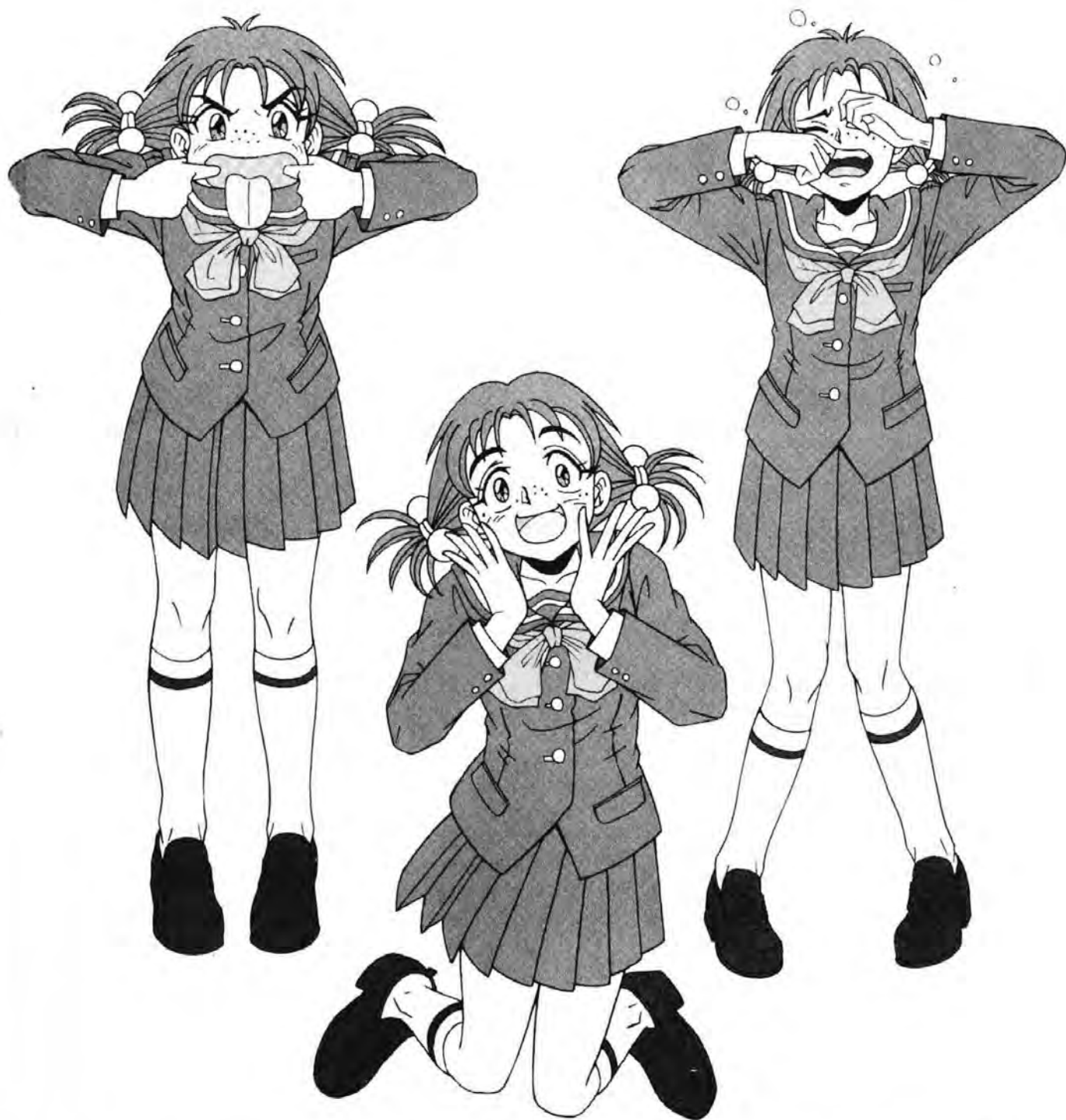


悲伤+抗议

年幼型人物·神态和表情

年龄设定得比较小，所以可以用一些稍显幼稚的动作。

要突出天真无邪。肘部上抬时尽量抬到肩膀的高度。情感高涨时，可以用一些开放性的动作，如跳起来、拥抱等等。



扮鬼脸

欢天喜地

号啕大哭

不良类型·脸部表情

眉毛画得稍粗一些，突出强烈的意志。眼睛要画得比其他人物狭长。

缩短眉毛和内眼角的距离可以增强脸部严厉的感觉。

嘴巴不要张得很大，最好是在某些部位加上一些阴影。头发经常采用长长的直发。



正常



悲伤



快乐(害羞)



羞愧



愤怒



向下看

不良类型·神态和表情

有很多嚣张的有点流氓气的姿势和男子化的动作。

一只手经常插在口袋里给人深藏不露的感觉。

膝盖并拢的姿势不适合这一类型的人物。



“放马过来吧！”

“哎呀，真是的”

羞愧

运动类型 · 脸部表情

嘴巴可以画得大一点，显得精神。

表现笑和惊讶时嘴巴张大，表现悲伤时嘴巴紧闭，用这种反差来突出表情的丰富。

发型经常采用短发。如果是长发，就不能体现出人物中性的特点。



正常



微笑



成功了



惊讶+抗议



快乐



悲伤

运动类型 · 神态和表情

这些动作用于男孩也不会觉得奇怪，最根本的是要表现出精神充沛。特别是愤怒的时候，腿分开得很大，显得气势汹汹，要用直线型的线条来画。一般情况下，无论上身的动作有多夸张，脚应该向内，以表现女孩的气质。



惊讶

愤怒

害羞的笑

大姐姐类型 · 脸部表情

眼睛要画在脸部正中央偏上的位置，这一设计可以显得成人化。

眼睛的轮廓是狭长形的，要注意眼珠的上下部分是被遮住的。

画上波浪形的长发和长长的眼睫毛等，突出情调。

黑痣是表现性感的有效手段，画在眼睛下方或是嘴唇下面，增加人物的魅力。



正常



微笑（害羞）



强忍悲伤



故作镇静但掩饰不住羞愧



大声笑



愤怒

大姐姐类型 · 神态和表情

表现高傲的大姐姐类型的人物时，经常用玩弄头发的姿势。就像为了展示细长的手指和指甲（指甲油）似的，反复这一动作。腰肢常常是扭着的。



装模作样

大声笑

愤怒

大小姐类型 · 脸部表情

受过良好教育的大小姐类型，喜怒哀乐不宜刻画得过为显露。

与其他人物相比，嘴巴要画得稍小，给人以内向的印象。

用来表现脸红的线条，不仅用在害羞的表情上，表现诧异、喜悦等表情时也可以使用，突出含蓄和羞涩的特点。



正常



羞涩



不安+悲伤



惊讶



愤怒



想念

大小姐类型 · 神态和表情

要带着朴实、虚幻的感觉去描绘这一类型的人物。
手交织在一起放在背后，肘部和膝盖总是并拢的，强调内向的性格。
不愿被别人看见哭泣时的脸，所以一定要遮得严严实实的。



不安



惊讶



悲伤

小女生类型 · 脸部表情

同样是年龄小的女生，但是年幼型的人物是浪漫主义者，而此类人物属于现实派。

眉毛细长，显得任性又傲慢。波浪形的长发和黑痣用来突出迷人的一面。

而水汪汪的大眼睛和尖尖的下巴却是娃娃脸的设计。这种组合具有反差的魅力。



正 常



迷人的



无聊+困倦



悲伤+后悔



高 兴



哼

小女生类型·神态和表情

画这类人物的姿态时，可以参考杂志或是观察街上的女孩，因为很多都是现实中有的动作。

会无防备地露出身体的间隙，也会摆出强烈抗议的姿势。基本姿势为两腿分开，腰下弯。也要有意识地注意一下手指的动作，可以是V字型手势，也可以是加油的手势，要画得醒目一些。



乏力

V字型手势（定格动作）

愤怒+抗议

主人公

人物设定为过于真诚，过于相信别人的话，所以要重点刻画诧异的反应。

再加上一些表现脸红的线条，感觉更为逼真。另外，这里还有一例制服以外服装的画面。

尽量表现出女孩子气，产生一种与平时不同的魅力。



正常



笑



悲伤



惊讶



烦恼



不同的姿态（定格动作）

优等生类型

人物设定为学者类型，所以动作显得沉着冷静，幅度较小。

理智先于情感，所以即时的反应要有自制的表情。

在穿着侍女服的场面中，总是用比较僵硬的站立姿势来表现性格，线条为直线型。



正常



惊讶



愤怒+抗议



不同的姿态（定格动作）



烦恼



鼓着脸

年幼型人物

纯真而幼稚，感情都表现在脸上。

两肘、双膝呈打开的姿势，不去遮掩满是泪水的眼，嘴巴张得大大的，这些都是表现人物没有心计，纯真可爱的有效方法。

与脸的大小相比，眼睛和嘴巴设计得比较大，使人便于理解情感的表现。



正 常



号 啕 大 哭



撅 着 嘴



号 啕 大 哭



不同的姿态 (定格动作)



扮 鬼 脸

运动类型

性格设定为酷似男生的乐天派，反应也像男孩，攥着拳头，脚跟着地等。

手指用力握紧是绘画的关键。这一类型的人物不太适合侍女服。在不同姿态的场面中，只有这一类型的人物穿的是侍应生的服装，这样更能鲜明地表现出性格特征。



正 常



愤怒+抗议



悲 伤



不同的姿态(定格动作)



害羞的笑



愤怒+抗议

动作游戏·主人公

武功高强的主人公，不适合身体软弱的类型。主要在通关游戏中登场。

性格像男孩，很开朗，急性子。具有很强的正义感，疾恶如仇，什么都无所谓的样子。

其实本性却很温柔，也有黯然落泪的时候。为了使动作明显，请将手脚的幅度画得大一些。



正常



焦急



震惊



愤怒+抗议



成功了



害羞

魔法少女·主人公

本来是卡通片里的人物，但现在也出现在游戏中，是外表普通但会使用魔法的女孩形象。

像人物设定的那样，“祈祷”，“使用魔法”等是这类人物特有的动作。

多设定为上小学的女孩，所以要画出十几岁女孩的感觉。



正常



悲伤



惊讶



愤怒+抗议



祈祷



高兴

年幼型兽人风格的人物

被称为“猫耳朵姑娘”，所以行动也要像小猫那样。

其他类型的人物基本上不露出牙齿，但这一类人物可以露出前牙。

耳朵和尾巴，在悲伤和没有精神的时候耷拉下来，高兴和玩闹的时候是竖起的。

跳跃时，稍作变形，画得高一些，感觉更生动。



正常

愤怒

好困啊~~



乏力

成功了!

坏笑

元祖格斗游戏

现在的格斗游戏中有许多女性角色可供选择，但是在最早的游戏里，登场的只有一个人物。在这里向您介绍这个可以称为“元祖”的，强悍又富于柔性的人物。



正常



惊愕



高兴



祈祷



开怀大笑



愤怒+抗议

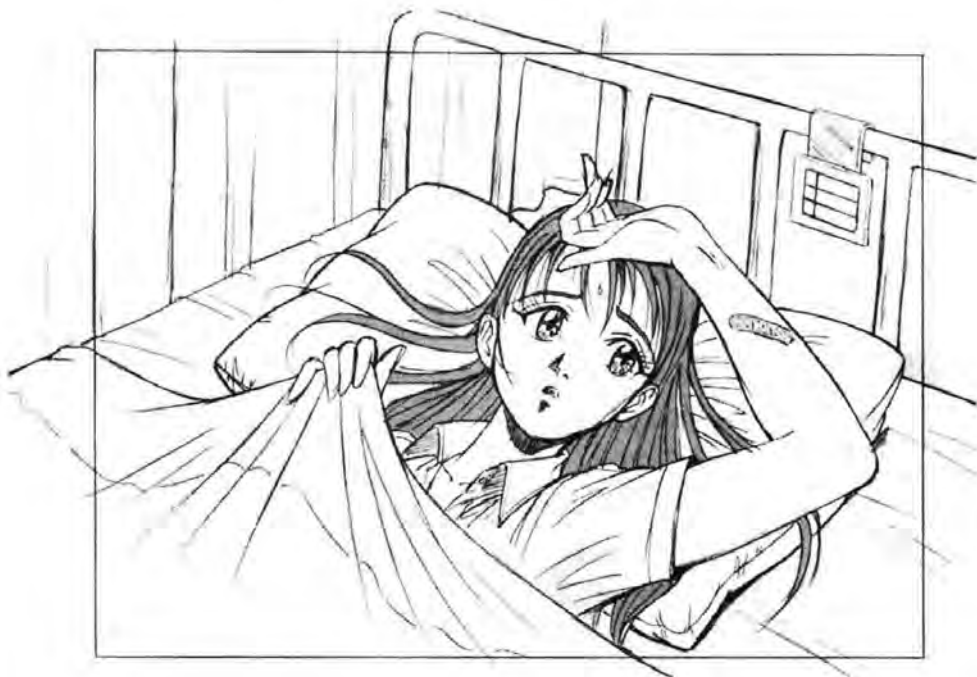
无论如何擅长画人物，都必须将她安放在背景中，故事才能展开。

其中很重要的一点在于“怎样剪切画面”。看起来似乎很简单，实际上却是最能体现品味的地方。这里向您介绍几种可以将人物魅力发挥到极致的“画面制作方法”。

主人公

以下是故事情节发展的4种最经典的模式。

虽说是主人公，但也不一定总是放置在画面的正中间。

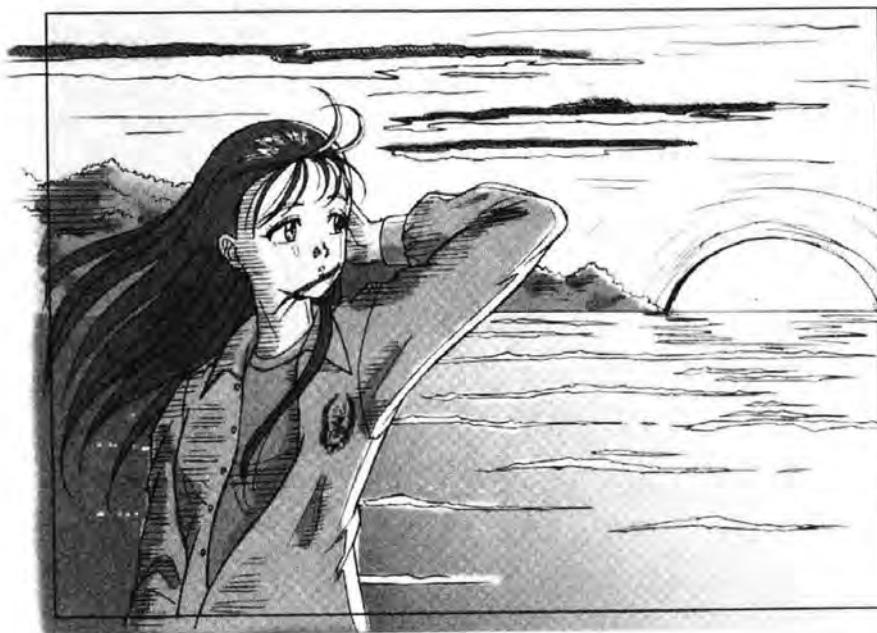


女主人公是淳朴老实的人物，总是病弱，又容易受伤。学校的保健室和病房成了游戏中的重要场景。披散的头发和铁管床是最常见的。观察角度不是在床的正上方，而是沿着观者的视线，取床的斜上方作为观察角度。只画出胸部以上的部分，比画出全身更能突出软弱的感觉。



“学校一角的树”。这是用于很多场面的重要元素，如果画成樱花或是银杏，还可以突出季节感。也可以设定为传说中的场所。对话开始之前，用远镜头表现人物的时候经常运用这一场面。树放置在画面的后侧，人物在画面的一端，面朝左，给人的感觉是做好了心理准备面对即将发生的事情。

主人公



参加学校组织的夏令营来到海边。在沙滩上看落日的女孩，是自己爱慕的对象……这是个好机会！怎么才能跟她说上话呢？……在这样的形势下，经常使用这一场面。

人物放置在左侧，在夕阳的反射下，头发的轮廓闪闪发光，显得有些耀眼。落日和吹拂头发的微风是必不可少的要素。在这一画面中，水平线画在正中间偏上的位置，更能突出意境。



这一场面是在两人亲密到一定程度后，作为故事的一个情节，发生了一些事情，女孩一边流泪一边依偎着的镜头。画面故意设置成倾斜状，制造一种不安的气氛，会引起忐忑的心情“究竟发生了什么事情啊”。男性人物只露出一个背影，效果更佳。把半个头剪切掉，使游戏者看不到。这可能是日本的游戏独有的构图方式。

优生类型

因为被设定为优生，所以这一人物在学校里的场面居多。

把呆板的“纪律委员”的一面和“内心温柔”的一面混合起来表现，可以突出人物的魅力。



“啊——又是你啊！你迟到了，违反了校纪校规，把学生证拿出来！”早上，纪律委员们在校门口整整齐齐地站成一排。游戏者往往还不是优生。在与女孩相遇时，一定会有这样的场面。为了突出“眼镜姑娘”，不要让她和其他人物排成一列。画的时候应比其他人物高出一头左右，使其站在前面。另外，为了画出气势，可以用略微仰视的角度，头的高度将近画面的顶端，脚在中间剪切掉，使人物看起来大一些。很自然地加上学校的钟楼，可以便于人们理解“迟到”。



游戏中的这一场面，不仅用来表现冲撞事件，也是为提供帮助准备的。预算委员会、文化节、运动会等活动时，她就成了大忙人。抱着一大堆东西在学校里走来走去，这一场景是献殷勤的好机会。画面故意剪切成倾斜状，给人一种不稳定感。抱着的东西没有全部收在画面中，反而看起来很多。不要忘记加上辫子的动感。

优等生类型



从学校回家的路上，一个人孤零零地坐在公园的秋千上，展现了与平时认真、呆板不一样的一面，更能表现出人物的魅力。编成三股的辫子拆开披散在肩上，给人这样一种预感“一定是发生了什么事情”。秋千没有摇动，双脚触地，心事重重的样子。剪切掉秋千的上方和两侧，使画面显得宽广。背景不要画得太繁杂，要画出冷冷清清的感觉。

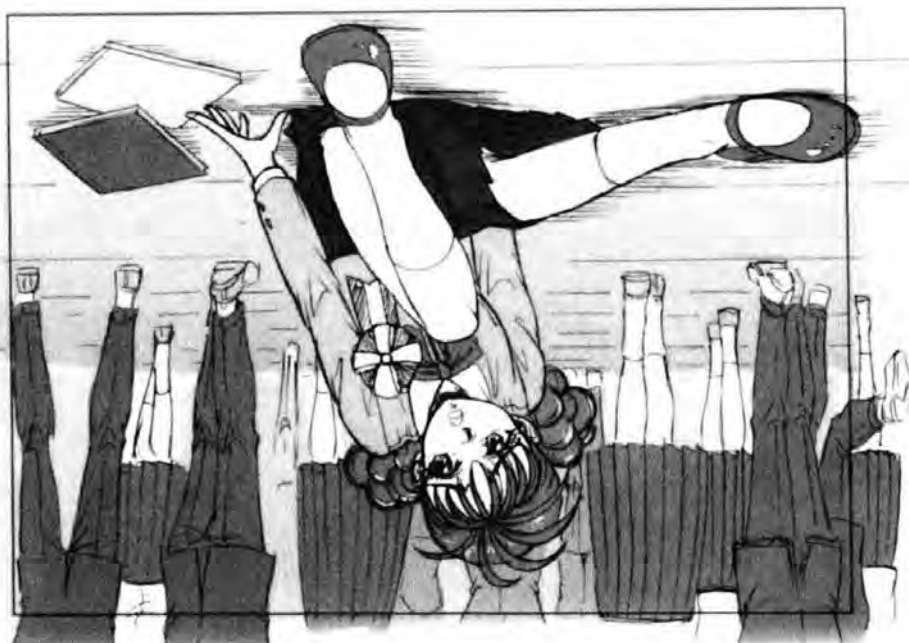


被称为“眼镜姑娘”的人物，摘下眼镜的场面。可以这样设定，比如夏令营时来到海边，作为队长的她伤感地流起泪来。这种设定也可以用于其他人物，但是摘下眼镜的动作，是这一人物的特权。水平线处于画面的中间。在夕阳的照射下，眼镜的最亮部分闪闪发光。画出向阳部分和昏暗部分的反差，显得更有情调。

“学长！学长！”与自己爱慕的女孩在一起，气氛很融洽。这类人物经常在此时登场。虽然打搅了别人，但是却显得可爱，反应要夸张一点。壁橱和窗户采用透视法，在向这边延伸的过程中剪切画面。这一构图，视线延伸到了画面之外，使人感觉视野宽阔。在画面的正中间左右，走廊的线条相交在一起，这是比较夸张的透视效果。张开双臂的人物处于画面的正中，给人一种“啪”地一声突然登场的感觉。



“好痛啊！”开学典礼的日子，与迎面跑来的快要迟到的女孩相撞的瞬间，游戏者也摔倒在地，所以视线较低。地平线在画面重心偏高位置，背景中的人物观察角度为仰视，所以上半身画面之外。地板的宽度越来越窄，这是体现远近感的比较方便的方法。小册子散落在地上，表现出相撞时的动感。



所以画面要尽量展现全身，这样易于人们理解。

另外，因为她用全身表达她的感情，

精力十足跑来跑去的年幼型人物。她经常会天真无邪地凑过脸来，绘画时着重运用特写。

年幼型人物

年幼型人物



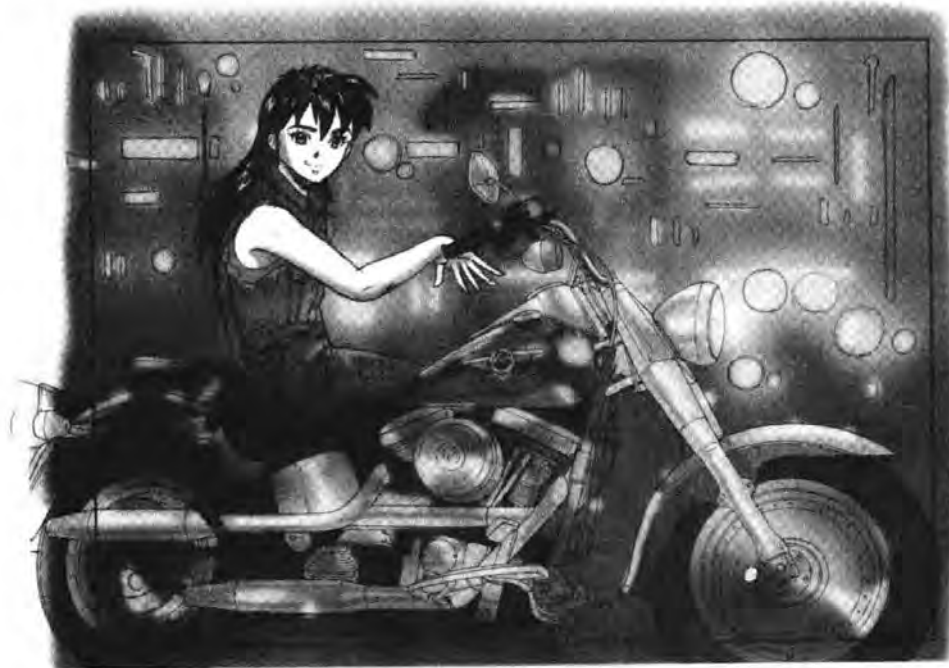
这一类型的人物无论在什么地方都会突然出现。关系亲近后会像小孩那样天真无邪地靠近游戏者。要注意如果是更近的特写，人物就会失去整体感。头的上面一部分被剪切掉，显得靠得很近。因为是抬着头看着游戏者，所以眼睛的最明亮的部分处于上方，画面采用俯视的角度，所以脖子基本上看不见。这一场面不画背景，反而更容易理解。



被设定为夏令营时突然出现的人物。从远处往下看，发现她竟然在那里。为了表现这一情形，不画出天空显得更为贴切。为了表现出孩子气，采用单手撑地坐在沙滩上的姿势。这幅画很难表现出远近感，所以波浪冲刷的地方故意画成倾斜状，能更清楚地体现人物坐在地上。

不良类型

对于这一类型的人物，放学后的场面要比在学校里的场面更能突出她的个性。摩托车和吉他等是代表性的道具。如果能画上去，会一下子使画面具有宽阔感。特写的时候，也只是稍微探一下身子，不会太接近。



在你不常来的夜晚的街头，她向你打招呼。

与学校默默无语、独来独往的场面相比，此时的表情正好是一个大反差，可以体现人物的深度。

摩托车如果还要进行剪切，就会很难辨认，所以尽量将其全部放在画面中。在金属部分加上亮光，用来表现繁华的街道上色彩斑斓的霓虹灯。背景不用细致地刻画，只画出点点的灯光，更具效果。天空剪切在画面之外，突出街道的真实感。



在舞厅中放声高歌的她。

因为要用右手弹吉他，所以吉他的琴颈要伸向画面的右边，画上六根琴弦。采用仰视的角度，头部上方的一部分剪切在画面之外，这样人物看上去比较有气势。如果画出腿部，整体构图会显得较复杂，因此这里最好省略。舞台上的美光灯不能垂直照下，要从斜前方照射，光源设在画面之外，不必过多描绘背景。

不良类型



驻足在傍晚的公园，凝视着大海。注意要表现出与平时那种不良少女的形象完全不一样的一面。画目光时，要使眼神游离不定，加大游戏者攻略的难度。阳台围墙越往远处越细，使画面有深度。这一侧和对岸街道的灯光要分出大小，还要画上倒映在海里的对岸的灯光。剪切时，让天空占很大的比例，而剪切掉人物的脚的部分，更能突出意境。天空最上面的部分最暗，越是往下越亮，形成层次感。



帮她修理摩托车，或是在她被纠缠的时候替她解围。在经历过这些事件之后，会有这样的画面，擦肩而过的时候，她意外地向你打招呼。这一场景也可以用于情人节场面。为了掩饰自己的羞涩，眼睛看着别处，这是这一人物的性格所在。为了显示出画面的深度，礼物的盒子要用斜线画。将天花板也剪切入画面，表现出从楼梯的下方往上看视觉效果。

运动型人物

青梅竹马的钟情于体育运动的女孩。为了突出人物的个性，画面也要画得有速度感和动感。背景可以使用烈焰或是流线等漫画的笔触。之前向您介绍的都是短发的类型，如果是长发，就要像这样利落地梳成一个辫子。



“来一决高下吧”这是挑战的场面。伸在前面的手做一下变形，画得稍大一些。背景画上熊熊的火焰，表现出斗志。伸出左手，画面的稳定感较强。人物放置在画面的正中间，下半身在画面之外，有一股冲劲。不要忘记头发要画上动感。



操场上奋力往前冲的女孩。想表现跑动中的全身姿态，又想表现奋力拼搏的脸部表情……这种情形，可以采用这样的方法：将同一人物的跑步姿态和一个特写放在一幅画面中。注意要将人物画得有稍许重叠。向左跑动更容易成画。以两三根比轮廓稍细的线条为一组，画流线。特写的部分只将上半身放入画面，要比放入全身更加突出速度感。

运动型人物



受了伤不能参加比赛的她。游戏中的人物一般不会受伤。因为行动范围变窄后，需要使用的镜头数量会成倍上升。如果受了重伤，还要入院治疗，这就成了一个独立的事件。用倾斜的画面表现她不安的心情。用俯视的角度很难清楚地表现人物的脸部神情，所以采用仰视的角度。绷带要放置在画面中显而易见的地方。如果围栏全部画成网状，会显得杂乱，所以只需画出部分。



背着受伤的她走在回家路上的对话场面。为了说明这一情况，需要画出两人的全身，这一情景还需要一幅画。但是想表现对话和表情时，使用这种程度的特写比较有效。人物的头部和肘部在画面之外，会使人的视线集中于人物的脸部表情。因为人物被背着，所以采用的是仰视的角度。

大姐姐类型

比较年长的人物，与游戏者相比，地位要相对高一些，所以表情应该比较沉着。
性感的镜头也是这一人物的特点，在那种情形下，游戏者的表情要画得尴尬一些。



露天浴室的性感场面。一般设定为，在旅游地的温泉偶然相遇。角度沿着游戏者的视线，所以是俯视的。温泉在中间部分就被剪切了，显出画面的深度。热气也要画成一半在画面之外。画面整体较暗，以突出人物白皙的肌肤。木桶和椅子是表现温泉这一场所的道具。



海边的场面。是相同的人物，但是穿着连衣裙，光着脚的形象比较亲切。因为是从远处朝这边走来，所以将其全身放入画面。背景全部是海，而不加入天空，更显得浪漫。海浪上画上稍大的光，有种炫目的感觉。相反地，人物的表情在阴影中，显得不是很清楚。接着画上一张特写，使人印象深刻。

大姐姐类型

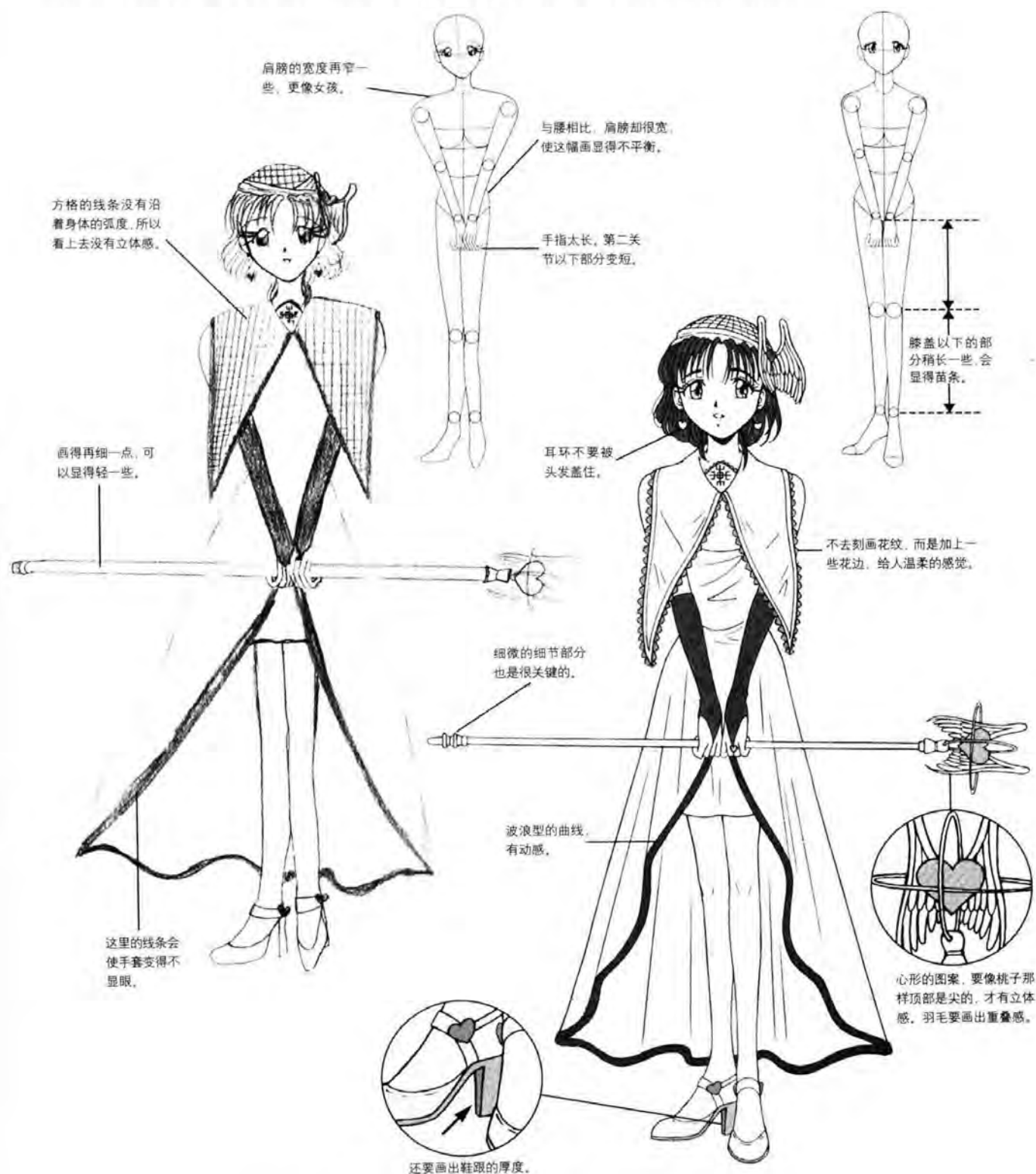


这是“年长的大姐姐”的常见动作之一。从上往下看的性感场面，乳沟突出了性感。太阳光稍作变形，用六角形来表示，给人闪闪发光的感觉。因为人物站在有利的位置，构图采用仰视的角度。沿着游戏者的视线，因为是躺在沙滩上，所以腿部不用全部放入画面，虽然是逆光，但是身体的一部分在阳光的照射下，显得很白，这样可以表现立体感。



因为年龄设定得比较大，所以可以喝酒。喝醉的时候，或是因为某些事情受刺激的时候，露出了与平时截然不同的毫无粉饰的脸，更能突出人物的魅力，此时要尽量画出孩子气的表情或是哭泣的脸。采用特写，头顶和肩膀的一半都在画面之外。背景偏暗，以突出脸部。角度有些倾斜，造成不安感。同时这一构图贴切地表现出紧拽着男孩不肯放手的感情。

田上的作品在服装设计上加上了幻想的要素。
身高比例也掌握得很好，画出了一点立体感。
但是要注意因为这不是什么绘图设计，所以左右过于对称就会失去图画的动感。



修改前

修改后

合格证
上(1)
山东新华印刷厂德州厂

TER 3

制服与服装



最近在漫画中出现了许多设计精巧的高档制服,但是最好先学会画常见的水兵服和颜色鲜艳的运动服装。学会画现实中的制服后,就可以尝试将各种制服的各个部分结合起来,设计自创的制服了。这里以现有的制服为基础,向大家介绍几种制服的类型。

水兵服

是学园派卡通、恋爱养成游戏中不可或缺的永恒的要素。

原本是水兵类型人物的服饰。根据塑造人物的需要还可以将裙子画成超短裙。

还可以配上松垮的袜子。



水兵服的变化

即使是同一件水兵服也会有夏冬季节的变化。
为了进一步突出季节感，请根据节日、季节的变化更换不同的制服。

带有水兵服衣领的上衣和马甲组合而成的夏装。冬季服装的藏蓝色部分变成白色，显得比较稀疏。

大大的衣领表现出马甲的合身。

认真地描绘，使人感觉到背面部分衣领的存在。
用细的线条细致地画出褶皱，表现出薄布料的质地。

水兵服的衣领和蝴蝶结放在夹克的外面。

表现胸部位置的线条。

加上曲线以加强质感。

重点!

褶裥的宽度越向两边越细。用圆柱形图示确认。

带有水兵服衣领的冬装上衣。上衣的质地为较厚的布，因此裙子采用迷你型，以保持平衡。

和一般水兵服相比，布料稍厚，褶皱也要相应少一些。

肩部顶端的线条一直画到后肩。

校章取代了围巾，成为重要的一部分。

露出水兵服的袖口，显得更为迷人。

败笔

裙子的线条要分别画在每个褶裥上。如果一根线条从头画到尾，就会给人单薄平面的感觉。

水兵服的外面配上夹克的冬装。现在有很多学校规定要穿开前襟的夹克。

重点!

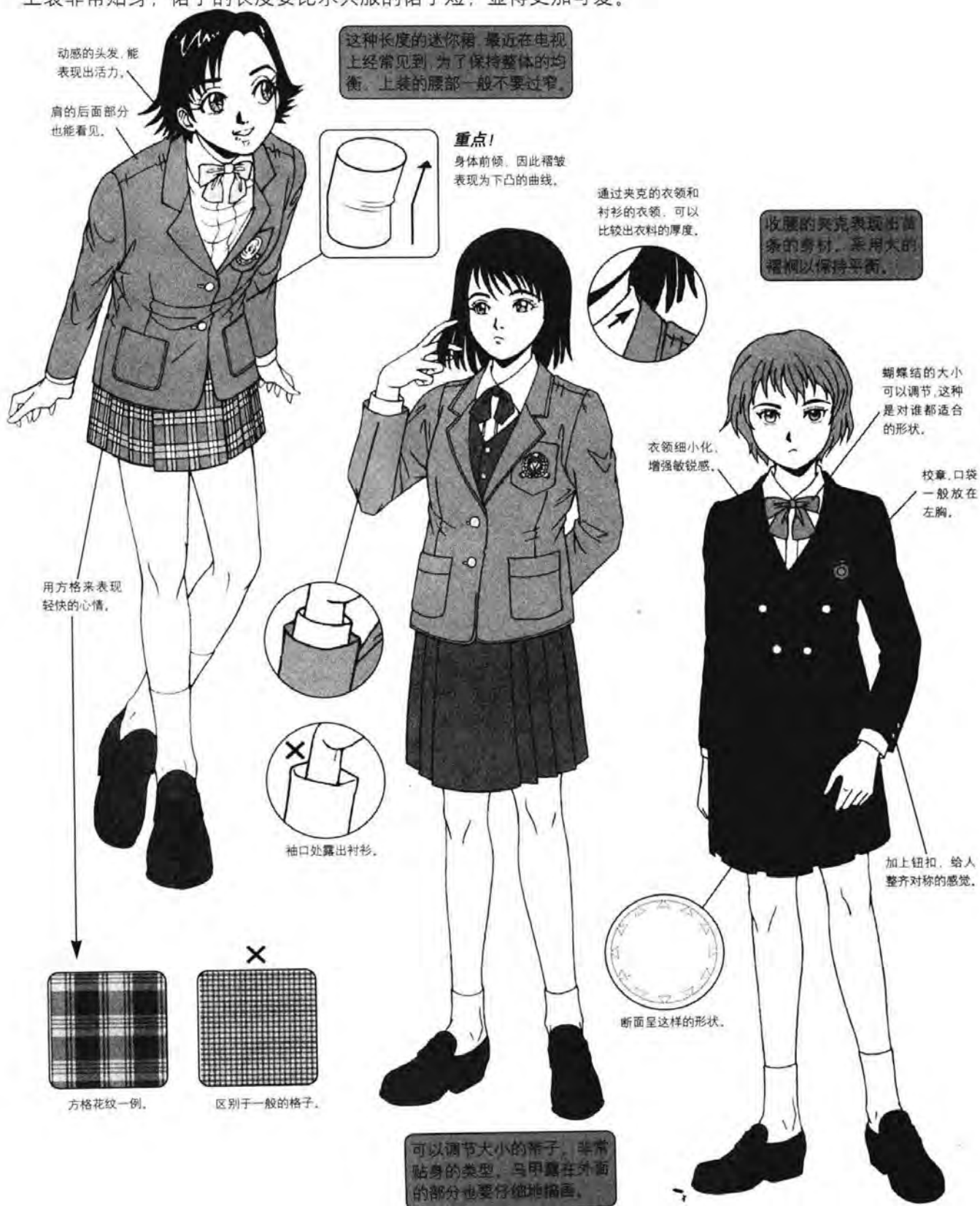
下颚-腰。腰-裙子-裙子-脚跟，这三段距离取大致相同的长度，看起来会很漂亮。

运动上衣

运动上衣似乎比水兵服更为流行。

在电车上就很容易看到，所以应该可以在很近的地方观察。

上装非常贴身，裙子的长度要比水兵服的裙子短，显得更加可爱。



运动上衣的变化

虽然说都是运动上衣，但是衣领、衣摆的不同剪裁形成了各种各样的风格。
夹克的细化设计，裙子采用的简明设计和冷色系的着色是最有匀称感的。

长马甲上套上短上装的设计，因为上部的剪裁稍显宽松，所以裙子的褶裥要画得细一些，显得简单明了。

没有衣领的双排扣夹克，配上褶裥裙，也没有蝴蝶结，全身设计突出简洁的特点。

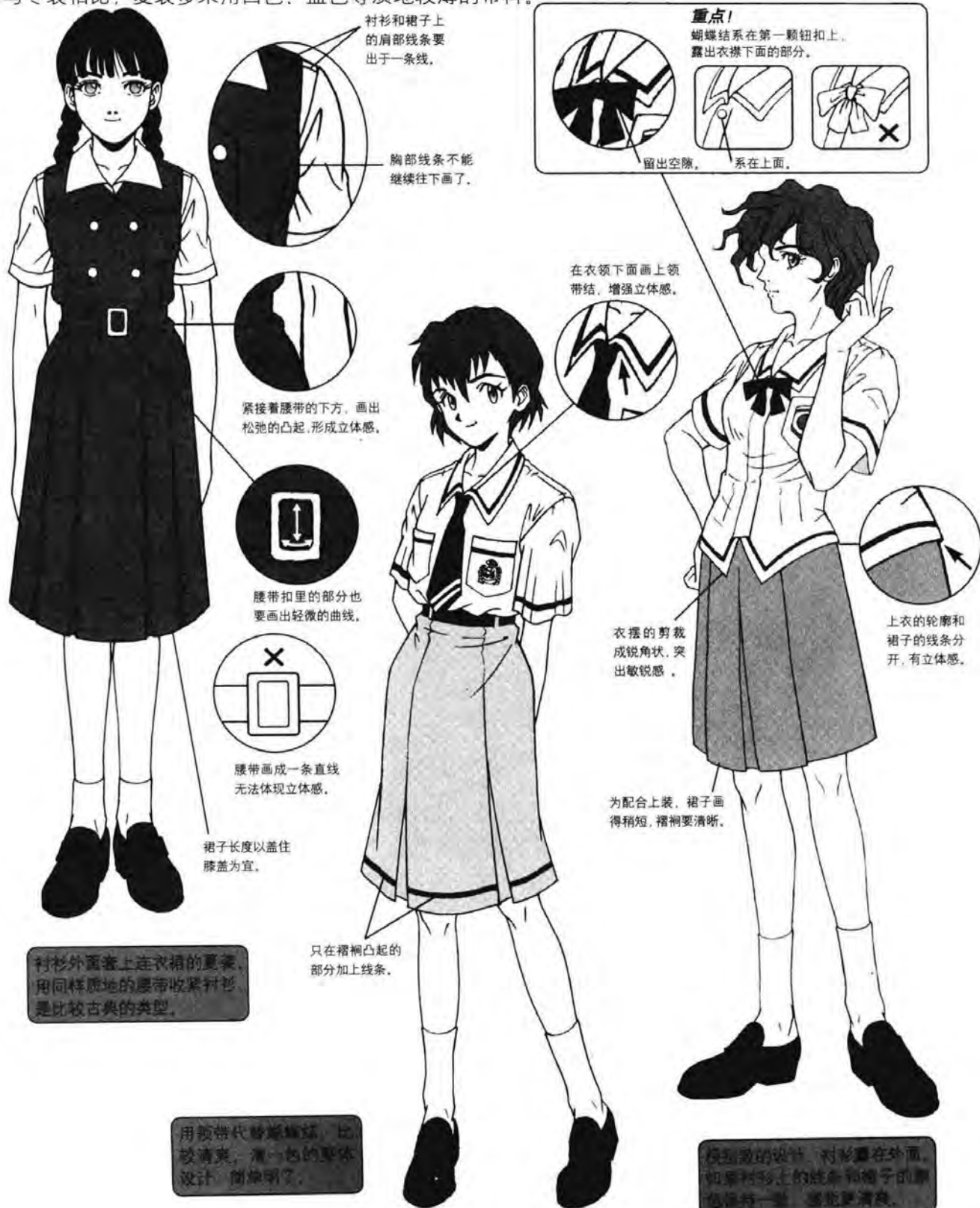


夏装

你有过这样的经历吗？五月的假期结束后，车上好像一下子变得明亮了很多。

原来是高中的女生们都换上了夏装。

与冬装相比，夏装多采用白色、蓝色等质地较薄的布料。



连衣裙

与水兵服有些不同，给人以传统少女的印象。
 长袖衬衫套上连衣裙，这在春秋季节的服装中应该看见过吧。
 到了冬天，就在外面再穿一件夹克。

如果下面穿的是连衣裙，那么上面的冬装夹克画成这样的长度比较合适，这种组合的情况！最好不要画强调腰部位置的腰带。

重点！

衣领、连衣裙、衬衫，必须画出一层比一层高的感觉。

大大的衣领露在上装的外面。

适合这种制服的人物应该画得具有欧洲气质。

裙子显得很飘逸，因此上装设计得贴身一点以保持匀称。

内侧也要细致地画出来。在腰部附近加上短线条的褶皱。

衣领变小后，蝴蝶结显得很突出。

钮扣不要一直画到下面，这样显得迷人。

收紧袖口后，褶皱呈曲线状。

裙子下摆用柔和的曲线，以突出柔和感。注意裙子不能画得太大。那样会像从童话里出来的，显得幼稚。

袖口不能用和手腕一样的线条。

肩膀处留出一些宽裕，给人宽松的感觉。

注意用装饰性的钮扣代替腰带。

超过膝盖一拳左右的长度是最合适的。

褶皱画得细密一些，看起来更具少女魅力。长度在盖住膝盖左右，显得清纯。

一眼看上去像画一样的设计，后面也可以采用类似风格的设计。

显得有点成熟的感觉，适合可塑型人物。

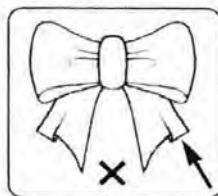
无扣上装

简单地说，无扣上衣就是像运动上衣那样的前面不重叠的夹克。

比运动上衣更能体现女性的温柔。最适合大小姐类型的人物。

与水兵服和运动服相比要少见一些，但是作为流行的一种还是一起来学习吧。

无扣上衣+喇叭裙的组合。
给人名门女子优雅的印象。
发型以长发最为适合。



一定要记住哦！

自己系的蝴蝶结是自然下垂的。

无扣上衣型的运动上衣。
上面有很多装饰性的东西，所以裙子的褶裥要少一些，以保持整体匀称。



发型成人化。
露出前额。

加强线条和镶边的颜色。采用同色系，显得高贵。

设计精细的褶裥，只露出正面部分。



重点！

喇叭裙的褶皱要用各不相同的曲线。由裙摆处向上画，在褶裥上添上细长的纵向线条。



虽然鞋子的样式相同，但是加上金属扣，把脚尖部分削尖后，一下子体现出了高雅。

边缘镶着不同质地的布料，非常高贵的类型。整齐的蝴蝶结用胸针系在胸前，给人高雅的印象。



布料有点厚，所以凹凸不明显。

用刻有校章的纽扣等作为装饰物。一般在4-6颗。



口袋在装饰的褶裥上。上面有两条线条，下面为一条。

用长统袜代替短袜。表现出年长的气质。

在裙子的褶裥很少的情况下，袜子可以画得长一些。



衣领和褶裥的变化

基本上还是简单的设计，但只要合理安排一下衣领、蝴蝶结、褶裥等，一下子就能增加可爱的感觉。
以2、3种形式的制服为例，来看看可以改进的地方。

这一设计只是改变了衣领的颜色，就一下子突出了个性。方格布+褶裙的搭配给人传统的印象。



根据水兵服改进的夏装设计，蝴蝶结没有系在衣领的下方，而是露在上面。

画领带时，先画纵向的线条，然后在领结的位置加上曲线。

衣料的质地薄，所以褶皱的线条也要细一些。

裙子比膝盖略短，很传统的风格。

褶裥在骨盆附近用缓和的曲线画出，各个顶点连接起来就形成了腰部曲线。



衣领的后方同脖子的轮廓及其肩膀的轮廓形成三个不同的层次。

接近平行的松弛的线条。



注意剪裁掉的褶裥部分是凹进去的。

颜色控制在白色-蓝色之间，画出凉快的感觉。

只在侧面加上褶裥的迷你裙，其颜色和显得稍大的蝴蝶结对应，给人一种紧凑感。



设计独特的制服

翻看以十几岁少女为对象的流行杂志时，经常会发现一些令人惊讶的设计。

不得不惊叹“竟会有如此可爱的设计”。

在这里，向您介绍几种在高中女生的人气排行榜上遥遥领先的设计。



设计独特的制服

横着缝边的衬衫配上合身的无扣上衣式的夹克。如果上面是紧身的，下面可以画得宽松一点，显得匀称。



上衣的衣领和衬衫的衣领重叠在一起的形状。

蝴蝶结要系得左右对称，显得自然。

上身是紧身的设计，所以下身采用迷你的喇叭裙，显得匀称。

因为衬衫是着色的，所以袜子可以画成藏蓝色或者黑色。



重点!
扣眼开在纽扣的旁边。

一眼看上去像是普通的水兵服，实际上是借鉴水兵服衣领的夹克，冬季中使用白色的少见类型。衣领和裙子的颜色遥相呼应。

清楚地分开。

胸口是一个要点，要引起注意。

要注意，这里缺少空白的话，会给人窒息的感觉。

线条也可以用白色。

重点!
注意一下裙裾的不同。



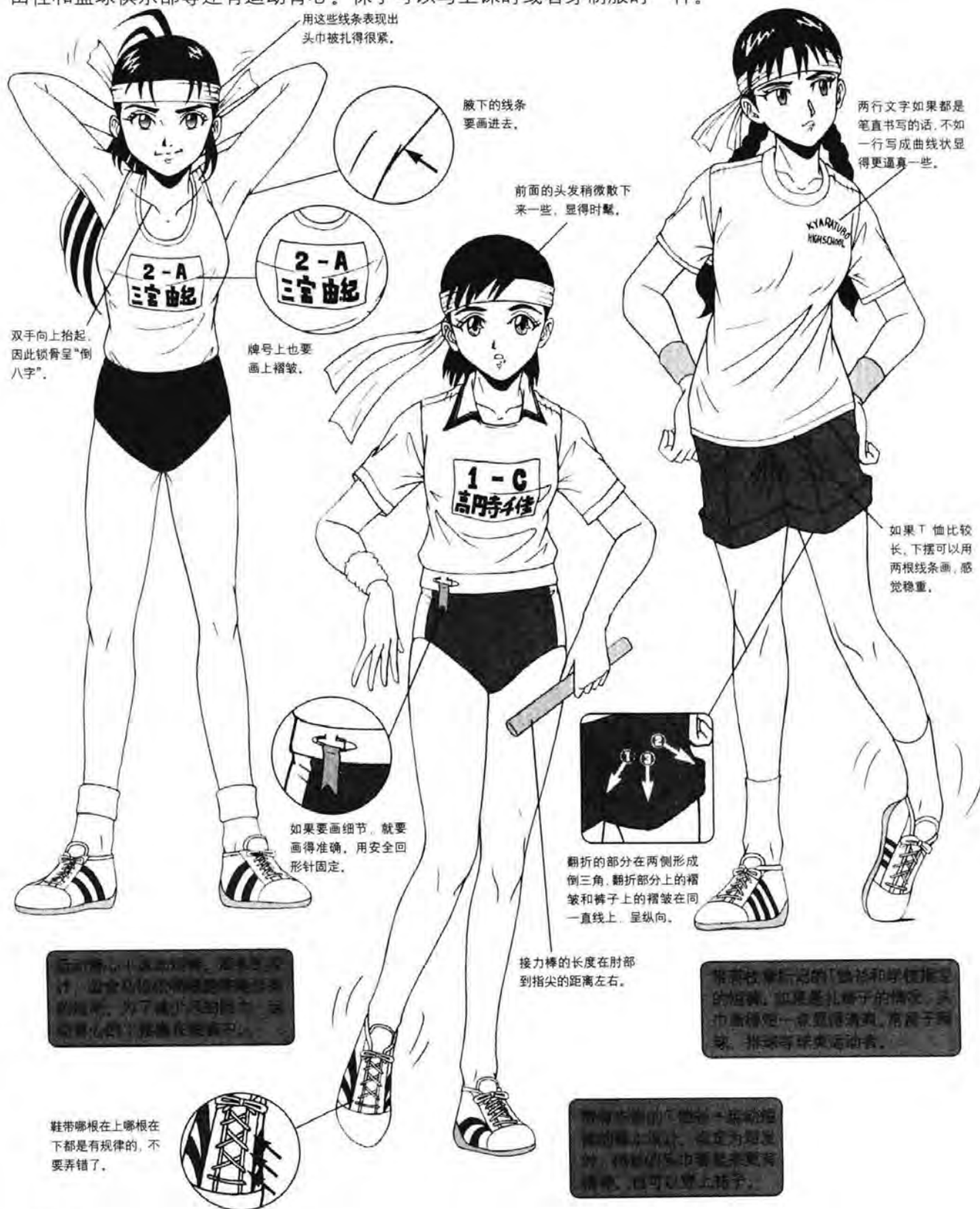
不要忘记画上另一侧的脚踪。

水兵服衣领配上没有衣领的双排扣夹克，形成“水兵服+运动上衣的组合型”。采用能够烘托出白色的黑色和藏蓝色等颜色。

运动装

运动装因学校的不同而呈现出多种多样的款式,但基本的组合是棉T恤+运动短裤,脚上穿系带的运动鞋。即使是同一所学校,不同的俱乐部会制作不同的训练服和T恤。

田径和篮球俱乐部等还有运动背心。袜子可以与上课时或者穿制服时一样。



学校游泳衣

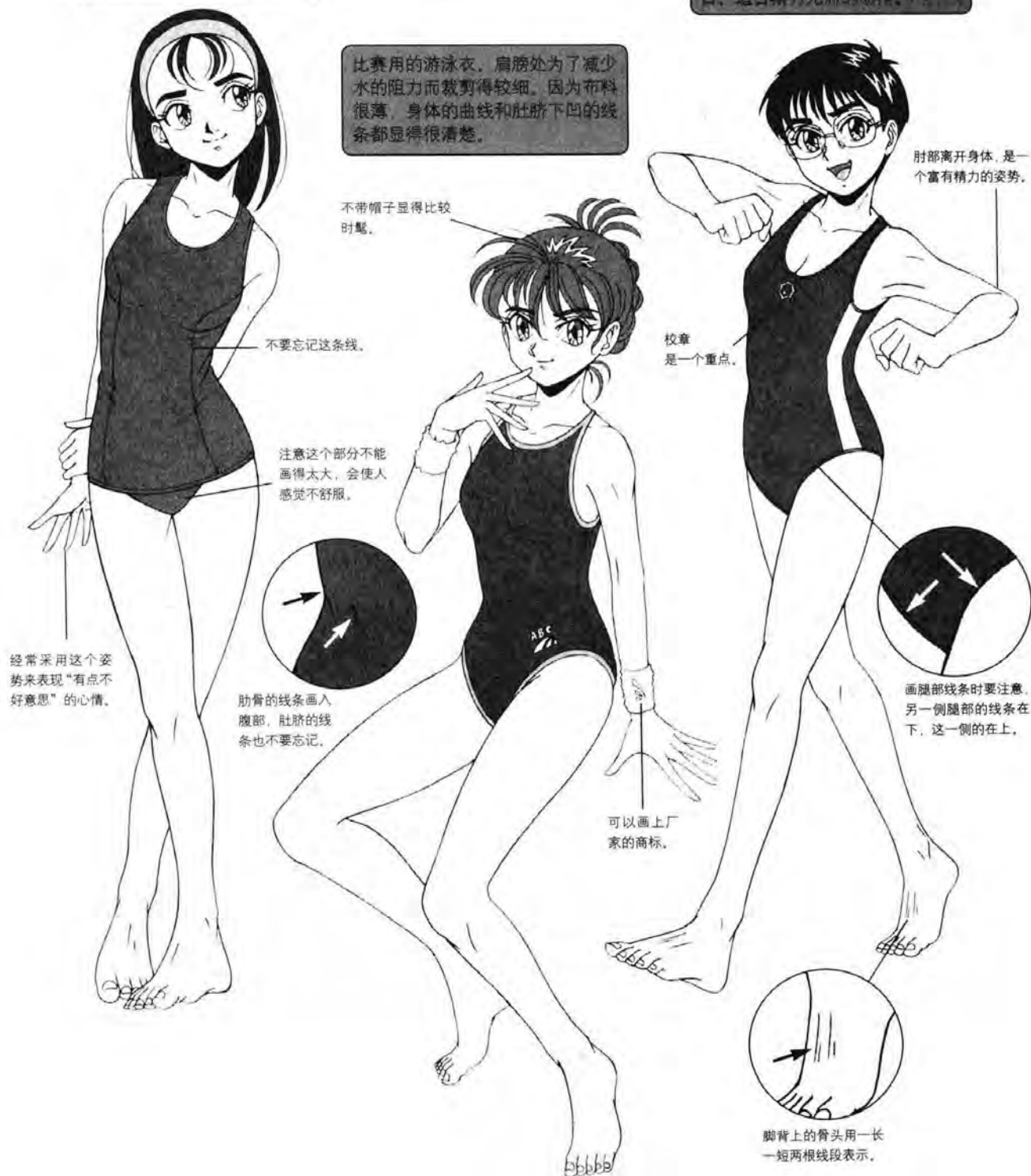
与市场上的游泳衣相比，覆盖身体的地方要多，颜色在黑~藏蓝色之间显得比较朴素。

这个年龄的女孩穿起来别有一番风味。

俱乐部活动用的比赛用游泳衣有很多类型的设计，但是基本上为藏蓝色的连衣裙，赤脚。

最常见的游泳衣。短裤的上部与连衣裙的衣料缝在一起。颜色一般为藏蓝色。

与比赛用游泳衣相同质感的学校游泳衣。胸口开得较大。侧面的线条设计为藏蓝色或白色会显得醒目，适合精力充沛的动作。



制服的穿着方法可以表现出个性。

但毕竟还是在私人时间里所穿的服装更能有效地体现人物的性格。

这里向您介绍几种经常出现在美少女游戏的各种场面中的基本服装设计。

圣诞节

圣诞夜是游戏中的主要节日之一。在充满浪漫气氛的夜晚，和女孩的距离一下子拉近了。

有时要穿上晚礼服，表现出与平时不一样的成人气质。



普通的便服配上毛线的帽子和连指手套。颜色采用红绿搭配。光是这一点就能表现出圣诞节的气氛。围巾上的大大的球和帽子保持同一颜色，更显得可爱。

与平时不同的成人化的服装，手套和衣服的颜色保持一致。不要使用太多的颜色，反而给人以华丽的感觉。采用白色、蓝色、淡黄色等浅颜色，更显典雅。

从游乐园约会回来后庆祝圣诞的普通着装，大衣很大，很宽松，所以下半身要画得简单明了。

情人节

让人感到意外的是，在恋爱养成游戏中，情人节并不是很重要的节日。如果过多地刻画情人节，游戏者就会猜到故事的结尾和发展，从而破坏游戏本身的游戏性。下面，让我们来看一下各种性格的人物在传递礼物时的不同姿势。



焰火大会

参加焰火大会或是赶庙会时穿的和服。同属于日式服装，但是这种和服的花纹要比其他和服简单。而且不会限制大幅度的动作。要注意一定是左襟在上。

小孩跑来的场面，日式服装不露出手腕会显得比较漂亮，所以动作幅度较大时，要压住衣袖。在这种情况下，使人物更具女性魅力，更可爱。

棉花糖的阴影部分用细的曲线勾勒。

不要忘记这一部分的布。

折线在身体的中心线上。

画头部的姿势。夜市中常见的街头，最好选择那种，站在摊位前的姿势。如果是在夜市的话，要注意带子是在左侧还是右侧的地方，而不是腰部。



大拇指翘起，显得可爱。用指尖压住袖口。

刘海边缘加上明亮的部分，使头发显得乌黑亮丽。



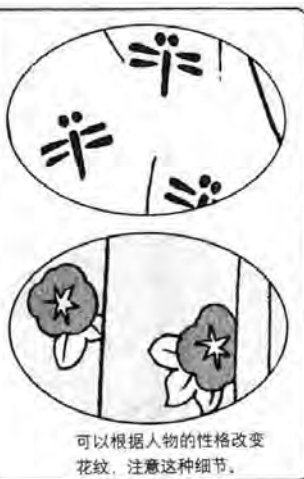
翻转着，体现动感。

膝盖没有打开。

日式服装时，不用画出胸部和腰部的曲线。

直线型的褶皱，表现棉布的厚度。

脚跟不要紧贴着鞋！膝盖微微倾斜，用脚趾支撑，更有女孩味道。



可以根据人物的性格改变花纹，注意这种细节。

坐在长椅上的姿势。手一般是重叠着放在膝盖上，脚整齐地并拢，整体稍稍倾斜。袖口展开位于臀部周围，看起来比较漂亮。

穿着围裙的姿势

亲手做料理的场面。如果围裙下面穿的是制服，也可用于学校的料理实践课。根据人物的不同，围裙的设计也各种各样。为了表现出在家里，脚上可以穿拖鞋。



穿着睡衣的姿势 WWW.EDDIESEKIGUCHI.BLOGSPOT.COM

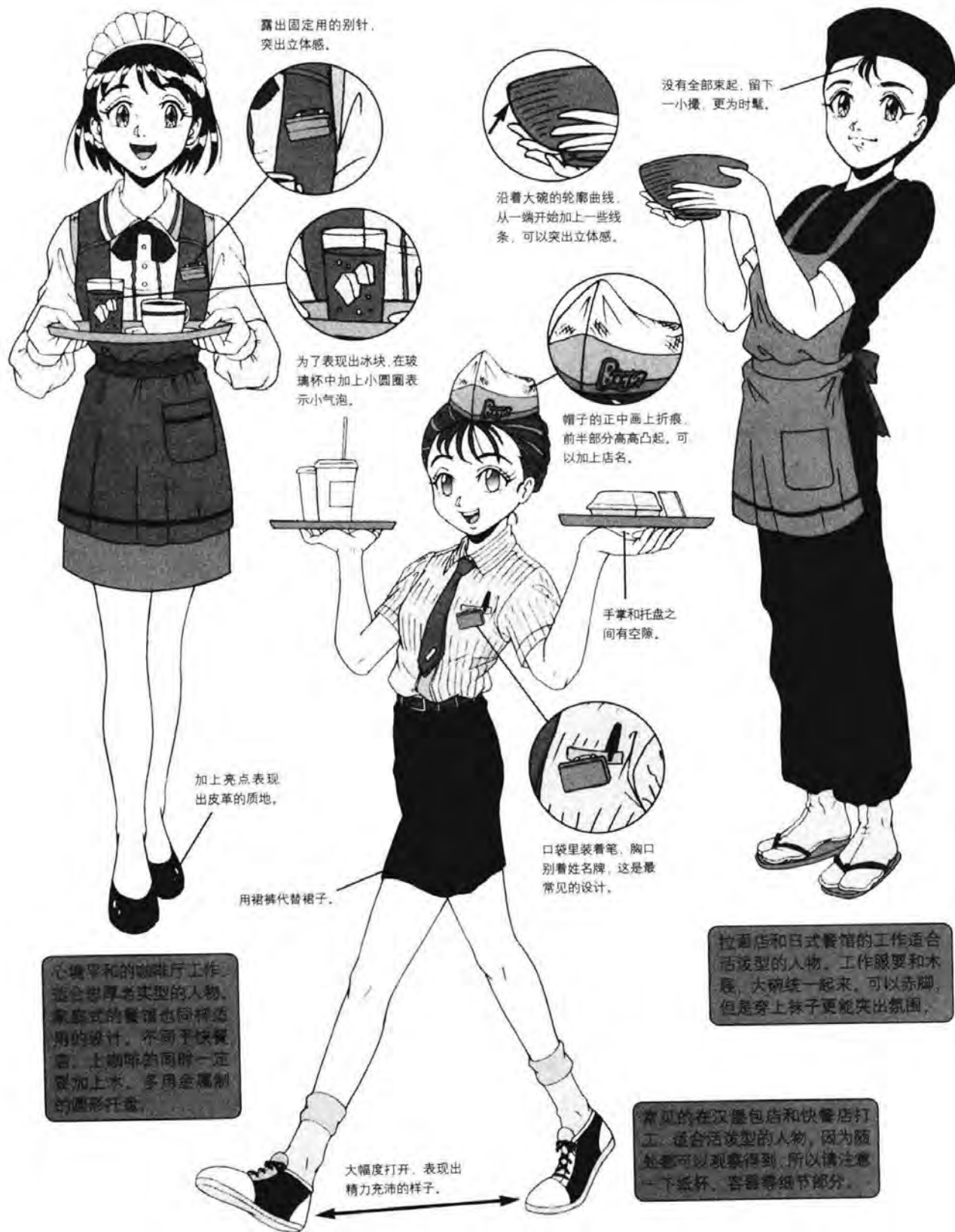
起床时的动作和姿势表现的是最本质的自我，所以成为最能表现人物性格的场面。

睡衣的样式因人物性格的不同而不同。下半身的姿势，与其说是画得性感，不如说表现出自然的身体。



打工

穿打工的制服时,可以表现出与身着学校制服时不同的人物魅力。
以饮食店为主,但是根据人物性格的不同,也可以是加油站的店员,或是在棒球看台上卖东西等等。
这里向您介绍快餐店,咖啡厅,日式餐厅的情况。



新年参拜

新年里，一起去神社参拜。身着盛装的女孩子们，动作会比平时更加优美。

设计衣服上的图案时，比起局部考虑来说，从整体考虑更好。

这里出现的都是袖子很长的和服。千万不要忘了，衣服的前襟是右边在上。



有的时候衣襟有三层。



脖子和衣领之间应当有三指宽。过宽的话就会给人以邋遢的感觉。所以一定要注意。



虽说和服的图案有仙鹤、小木槌等等，但是说到年轻的女孩子，还是小花加上叶子的图案比较可爱。



腰带上的装饰应当画成辫子的形状。

肩膀上边可以看到带子。给人以华贵的感觉。

在胳膊的轮廓线上画出褶皱，截断花状的图案。

胸部不要画得隆起，上身应该是筒状。



袖子应当一直垂到小腿。

穿着和服站立时，脚尖应向内靠拢。



把木屐的跟画得稍稍高一点，给人以新鲜的感觉。

为了体现出圆柱体的感觉，画出向下弯曲的曲线。



新年时和人寒暄的造型。提兜的风格与和服也要相配。如果是袖子很长的和服，腰带应当把整个后背覆盖起来，这样显得比较可爱。

袖子微微张开的造型。袖子上的图案应该选择比较大的，一个就够了。画的时候要考虑衣服上的褶皱。注意和服与腰带的图案应当一致。因为在穿和服之前，从胸到腰都要用毛巾围起来，所以腰部不能画得太瘦。

从上向下回头看的造型。是以从下向上看的男生的角度画出的造型。因为和服是用很重的绢制成的，所以没有细微的皱褶。请用直线表示皱褶。头发编了三次。经典的样式。

滑雪服

在现在的游戏中，除了约会、吃饭，还包括两个人一起去雪山滑雪的情节。滑雪服在游戏中出现得越来越多了。因为滑雪服的质地较其他服装要厚重很多，所以请注意褶皱的画法。除此以外，滑雪靴也要画得比普通的鞋子要大。

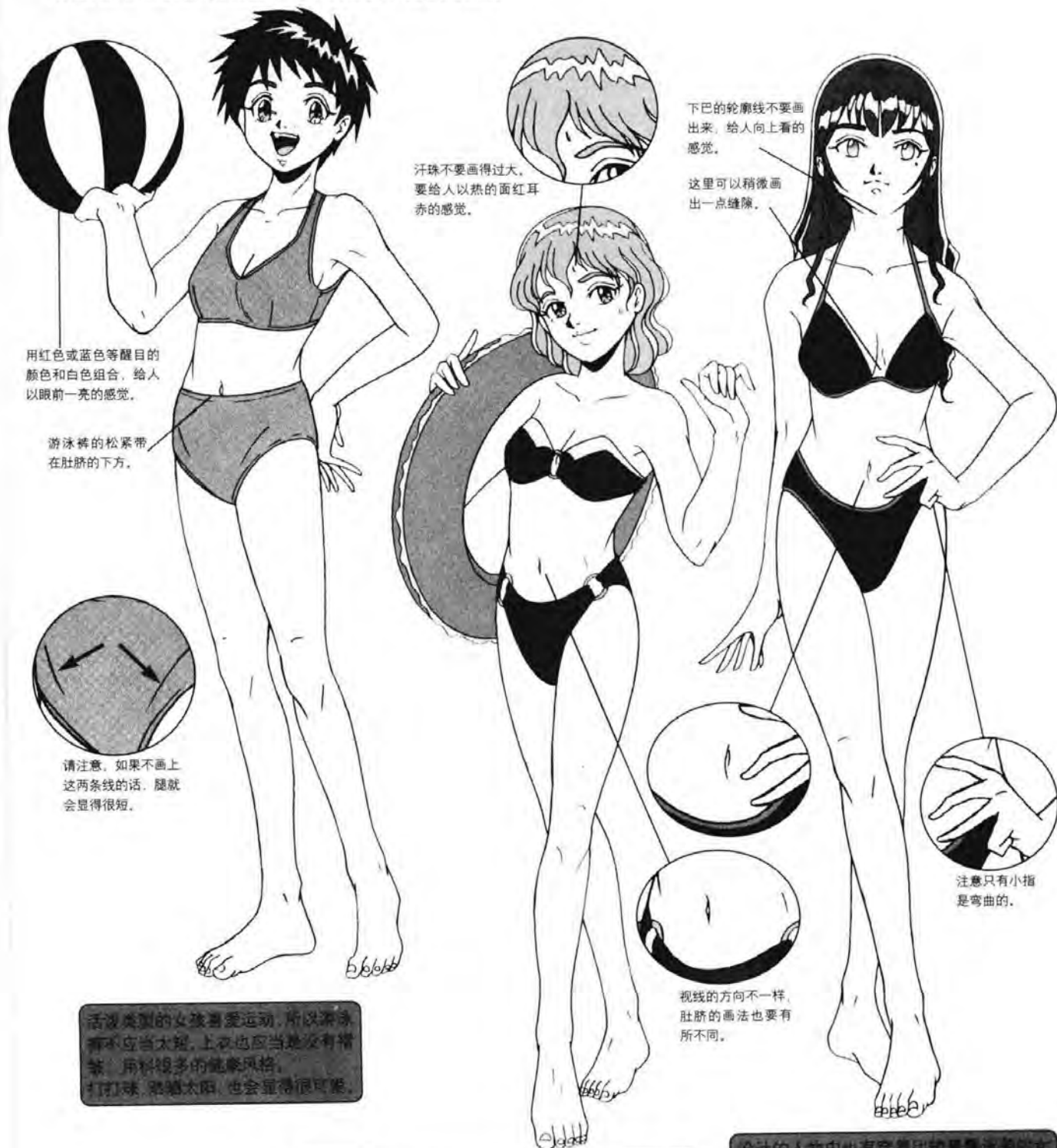


沙滩装

和在学校游泳池学习游泳时穿的泳装不同，沙滩上的泳装样式多变。

不要忘记用沙滩球、救生圈等道具表现出与学校的不同。

用西瓜球和墨镜表现出季节感也是不错的创意。



活泼类型的女孩喜爱运动，所以泳裤不宜太短，上衣也应当是带有褶皱，用料较多的宽松风格。打打球，晒晒太阳，也会显得很可爱。

稍稍成熟一些的女性类型，不要画得非常娇媚，这一点请注意。因为流行的泳装样式和便装都一直在变化，所以让你设计的人物穿上素色的比基尼吧。

设计的人物中也有穿着比较暴露泳装的女性，这种泳装也很朴素，所以不会被流行所左右。同样是挺起胸部的姿势，如果双臂交叉，单手扶腰就会显得更加妩媚。

特殊事件

恋爱养成游戏中的角色也要给人以明星的感觉。

所以，有时必须画出明星写真集中的姿势。

或是天真、可爱的姿势。

画这种类型时，应当采用最容易被理解的设计。

男女生中都很受欢迎的和服风格。最近在高中的毕业典礼上，随处可见穿着和服裙子的女生，特别是很适合那些优等生，把平时编得紧紧的发辫解开，给人以温柔的感觉。

把盖子拧得紧紧的，让人一看便知里面是毕业证书。



虽说女主人公或是安静的女孩子很少摆出这种姿势，但对于表现那些对自己形象并不很在乎的低年级女生和运动型女生很管用，毫不在乎，故意摆出男性化的姿势。

大姐姐或是阔小姐类型中，“家里很有钱”这样的设定很多，普通的家庭很少举办派对，但在这种类型的女孩中，必须要出现穿著和圣诞节不同的礼服的情景，使她人一种像大人一样的感觉。



格斗类或动作类游戏中,人物的设定要服从于游戏整体的设定。

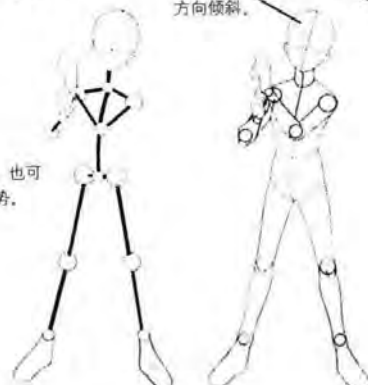
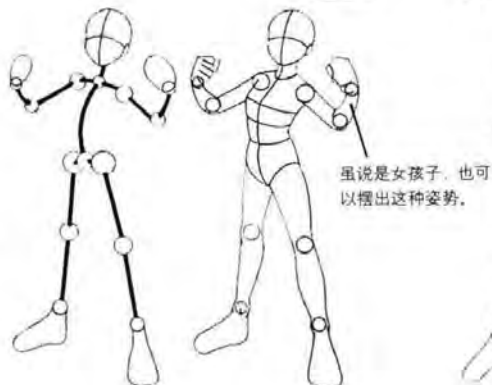
也就是说,与画面相比,“游戏本身的乐趣”更为重要。但是在同名的原作或是漫画,动画片中,要有游戏中没有的情景。为了让没玩过游戏的人也体会到其中的乐趣,必须在画面的构成上下工夫。这里除了讲解服装的画法之外,还用具体实例说明了在画面中如何使衣服看起来更帅气的方法。

学园系服装 1

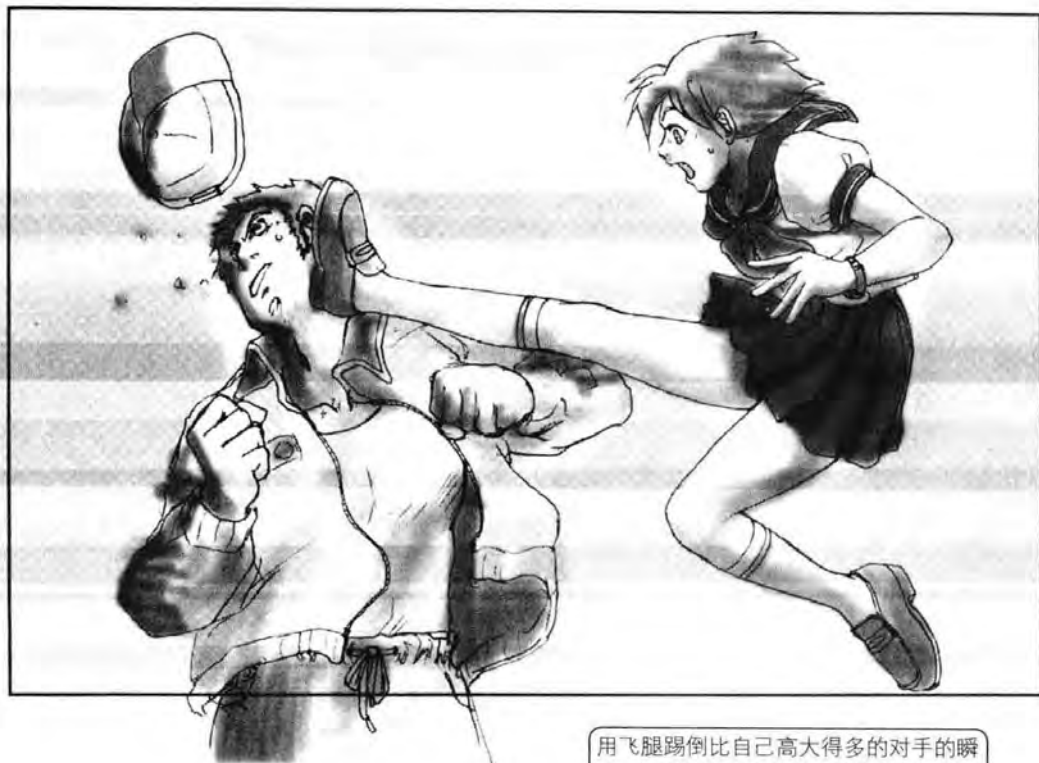
平时是可爱的女孩,却是空手道部的主将。这样的类型也是有的。一般基本色调是白色,为了醒目也可以用红色或是粉色。为了体现出坚忍的感觉,还是用白色为好。

水兵服看起来很有魅力,但不利于改变造型。为了体现形象,应让角色手持特殊道具。让游戏者产生“为什么”的疑问也是一种方法。

标准的水兵服+枪。以前电影中曾经出现过的“高中生与机关枪”的组合是非常有冲击力的。要注意,裙子要比现在通常见到的长。颜色为白底藏青色。



学园系服装 战例 1



用飞腿踢倒比自己高大得多的对手的瞬间。为了体现出速度感，在画面中加入流线型的横线。不要忘记让水兵服的衣襟随风飘摆。对手的下半身画面以外，也增加了冲击力。



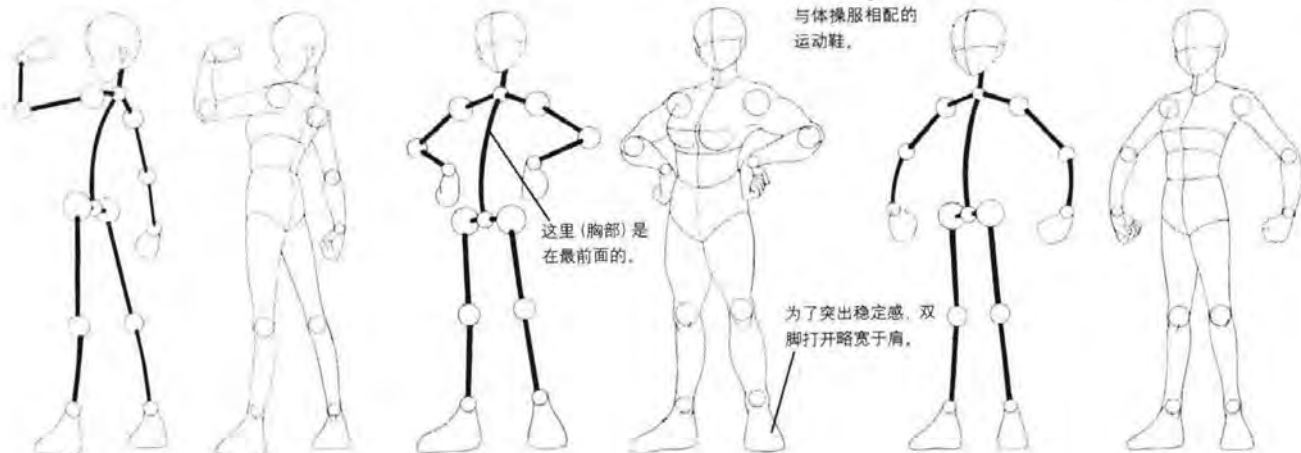
“常见的制服+特殊的武器”的组合给人以神秘感。用光来表示“这是一个不同的世界”。不要把剑身都画出来，这样效果比较好。背景也要画得凌乱一些，给人以人物和剑是浮在上面的感觉。

学园系服装 2

本来是女孩子,却像男孩子一样生活的类型。穿着改过的短外套,看起来像少年一样,给人以中性的感觉。有意识地像男子那样装扮,所以不会出现女性化的道具。红色或白色等醒目的颜色比较好。但要是想给人强硬的感觉最好用黑色。刺绣中也要使用红色或金色等醒目的颜色。

女子摔跤部的成员形象。因为是职业级的,所以穿着紧身短裤,但通常短裤外边还穿着其他东西,必要的时候才脱下来,这样效果比较好,其实并不一定是粗暴的类型,平时也有温柔的一面,这一点一定要注意。上衣也要与这种场合的气氛相配合,短裤用醒目的原色系颜色。

运动短裤+体操服+长外套的组合。这种不对应的配合一般用于讽刺的场面,给人以“一代一代从上一辈那里继承下来的”感觉。体操服和运动短裤一般是白+藏青的色系,长外套一般是黑色。为了加强嘲讽的意味,可以用粉红色。



学园系服装 战例 2



因为大家对校服很熟悉，所以在这里可用作体现特定场景的道具，即“看似普通的女孩”却有着超人的力量，深得身边人的羡慕与好感。这里为了体现出速度感，用了极其夸张的构图。从最后的支撑脚引出放射线，效果会非常好。注意云彩的大小。

在穿着现代制服的少女旁边，出现了忍者装扮的女子，给人以虚幻的感觉。完全不同装束的二人同时出现，可以给人神秘的感觉。画面高度最好与刀的长度相当。



特种部队服装 1

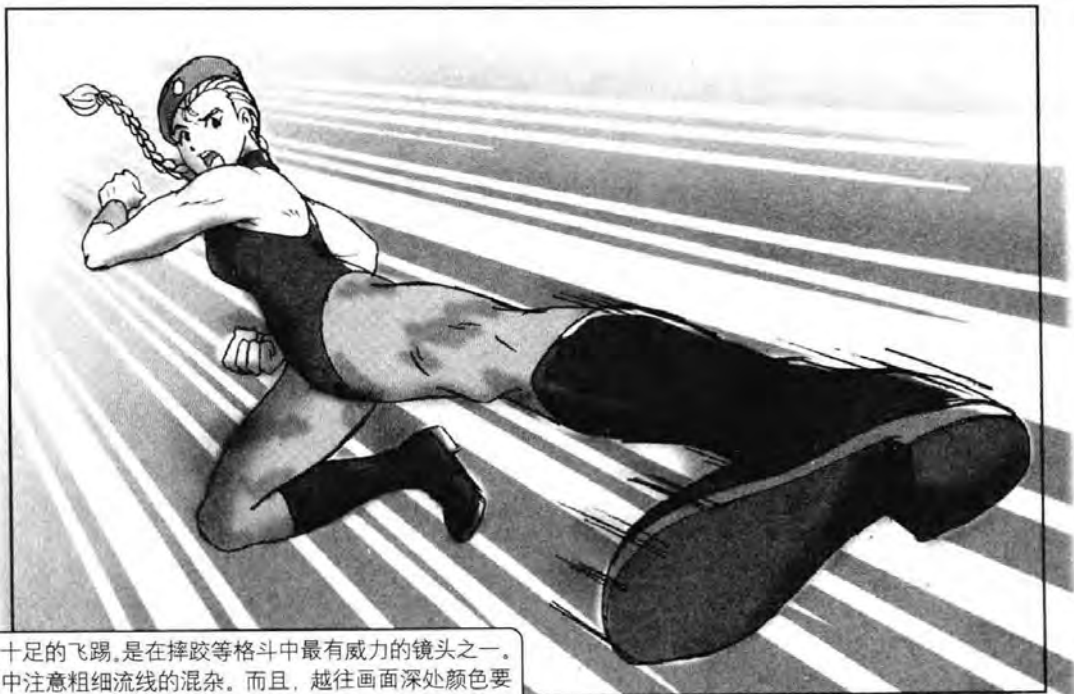
潜入敌后执行暗杀任务。为了让读者明白人物的任务是什么。挎着枪的腰带是必不可少的。衣服上有破损的地方,表现出人物的野性。现在对枪感兴趣的人很多,所以在画之前最好先仔细研究一下。适当地使用红色和黄色可以体现人物的女性美,但基本色调还是应当以咖啡色和灰色等暗色调为主。

从贝雷帽和身份牌上可以看出所属部队。穿着不明用途的紧身衣说明要执行特殊任务。因为是组织的制服,所以没有刺绣等华丽的装饰。而是用帽子和帽徽体现出制服的感觉。用迷彩色更能加深这一感觉。

执行潜入任务的特种部队形象。设定上采用并不醒目的颜色和黑色为基本色调,因为穿着很贴身的紧身衣,所以最好原封不动地画出身体的曲线轮廓。关节部分衣服的褶皱也要注意。虽然短发比较实用,但不能给人华丽的感觉,而且随风飘动的长发可以很好地体现出速度感。



特种部队服装 战例 1



魄力十足的飞踢，是在摔跤等格斗中最有威力的镜头之一。画面中注意粗细流线的混杂。而且，越往画面深处颜色要越浅，像这样有阶段性变化的色彩效果更好。在靴子的周围，为了强调飞踢的力量，有和其他流线截然不同的细小流线。注意这些流线要沿着靴子的轮廓来画。



决定性的瞬间。以动作的残像来表示动作的重要性。当然，如果不是用电脑作图的话，会有一定的难度。这里是同一个姿势的重叠，有时也会像漫画中那样把一瞬间的动作定格，这样效果会很好。向着人物移动的方向，颜色也趋向明亮。

特种部队服装 2

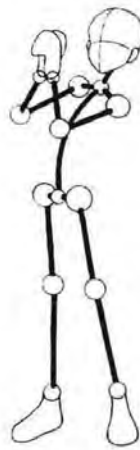
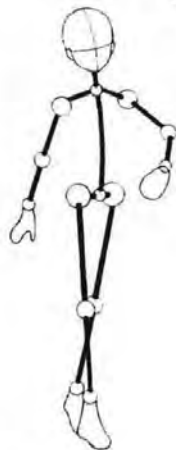
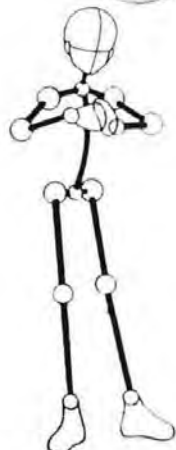
不寻常的女警官。卷起的袖口与手套的组合也是很固定的搭配。卷起袖子表示“动作”。戴着手套表示“特殊任务”。为了不破坏“警官”的形象，打领带前，穿着手套给人以锐利的感觉。颜色方面应当使用警官常用的蓝色调。为了使颜色华丽一些，领带等可使用比较明亮的颜色。

战斗部队的队员。部队的徽章、制服、头盔等等，都使人仿佛身处科幻的世界中。这种造型用小道具来表现是很重要的。如果不仔细画枪和摩托的腿，会给人以肤浅的感觉。所以最好事先仔细研究。因为是特种部队队员，所以不要用显眼的颜色。用明亮的白色、淡绿和蓝色来体现女性美也是一种很好的办法。

很健康活泼的女警官。其中加入了搞笑的因素。如果决定要搞笑的话，最不可要的就是摇摆不定。组织的徽章要设计得很大很显眼。基本色为金色。毫无实用性的迷你裙也是重点之一。给人以与其说是“巡警”不如说是“形象警官”的人物形象。



白色的大帽子，白色中是金色的徽章，很醒目的搭配。

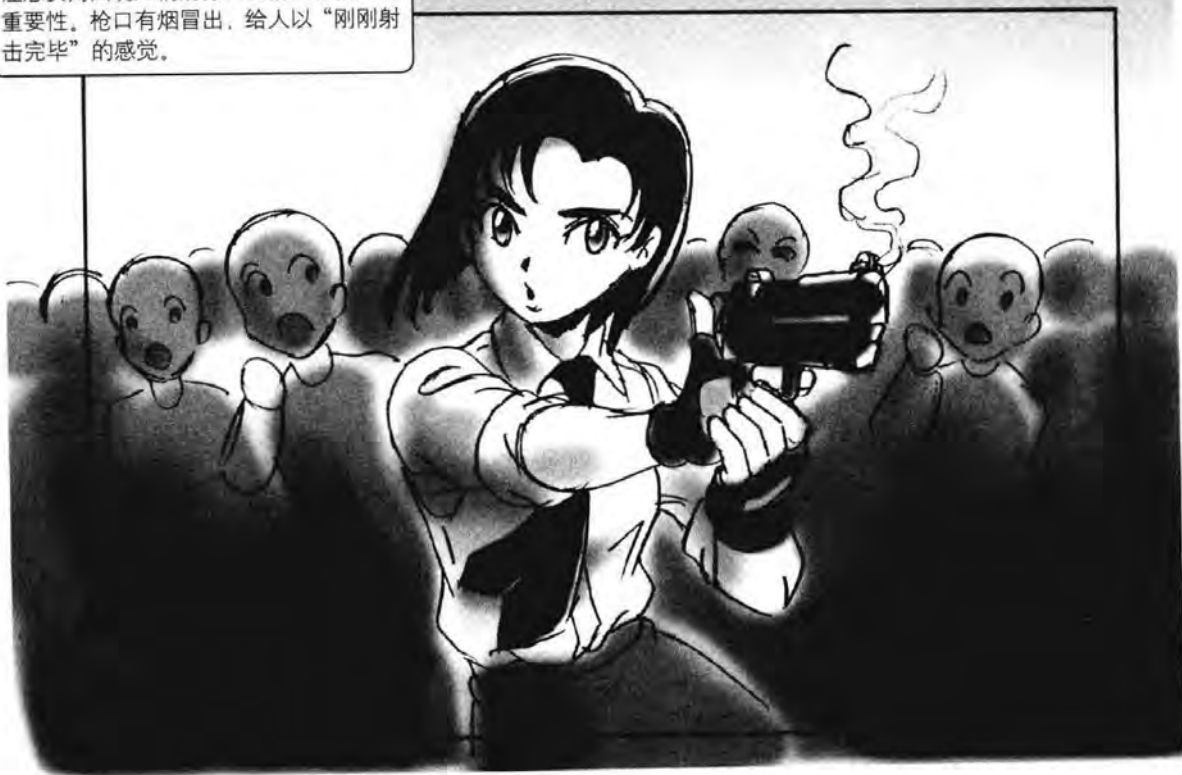


特殊部队服装 战例 2



穿着普通的女子打倒了强横的男人，这是使人爽快淋漓的镜头。在游戏中，无法这么细致地刻画人物，人物的表情也无法看到。而在这里，对手痛苦的表情则是要点之一。用流线表现出速度感。

在混乱的人群中镇定地拔枪射击的镜头。通过身上所穿的制服，可以使人明白人物的身份是女警。将对手置于画面之外，给人以“到底是谁呀”的感觉也是要点之一。注意要用围观人们的惊恐表情强调情景的重要性。枪口有烟冒出，给人以“刚刚射击完毕”的感觉。

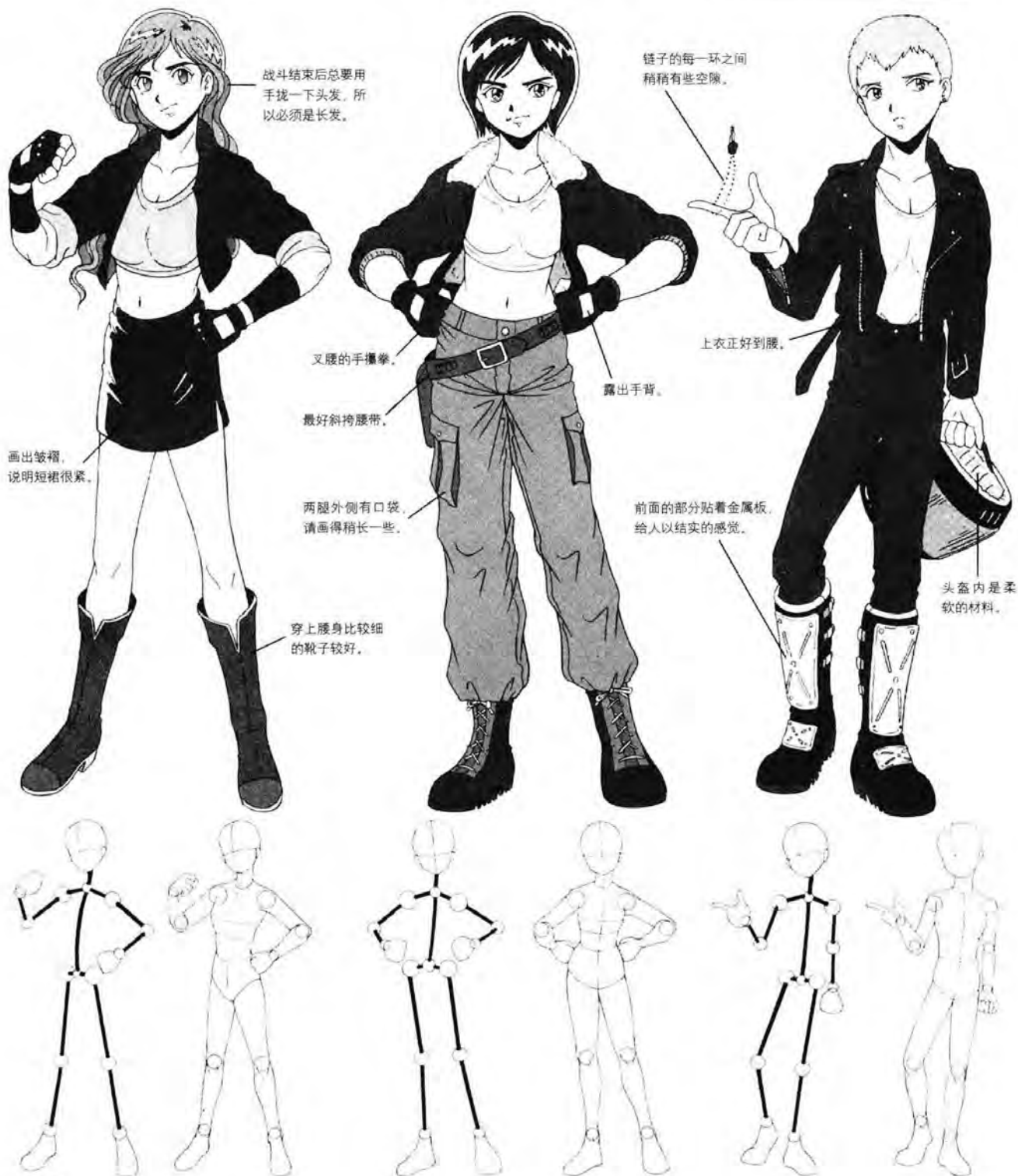


街头系服装

街头女孩。穿着迷你裙，表现特别的魅力。在游戏中也有这种角色的出现——镇定地踢向敌人，露出白色的内衣。服饰要比较普通，不能太嚣张，把夹克画成红色来引人注目。

有着特殊经历，受过特殊训练的形象。有着不为人知的过去。因为是实用的服装，所以用茶色或暗土色等迷彩色较好。皮夹克、军裤和靴子的组合也要注意。

机车女孩。虽然画面中没有出现机车，但是从头盔和摩托靴中也可看出这一设定。金色的头发散发着男子气，皮夹克质地很厚，所以请注意褶皱的画法。基本色为黑色或深茶色。



街头系服装 战例



对手穿着坎肩,这一设定与众不同,说明对手要比一般的敌人强,更加衬托了女主人公的强大。踢出的脚轮廓模糊,四周画满流线。将流线画到画面外可以强调速度感,这一点也请注意。与双手都充满了力量的女主人公相比,对手已经毫无还手之力。

穿着毫无装饰的服装,既无武器也无防具,赤手空拳就拥有强大力量的女英雄形象。面前是敌人的双手,好像要抓住女主人公一样,这也是充满力量的经典构图之一。如果女主人公摆出畏惧的造型,后面就会有英雄救美的设定。请在主人公的身后,用波浪一样的白线体现出力量之强。



幻想系服装

这里登场的是“魔族”，长着常人没有的尾巴和角，手持具有魔法的道具，与众不同的服装体现人物具有疯狂的性格，颜色应选用有光感的红色或黑色，头发和眼睛用绿色或银色等奇特的颜色会给人留下更深的印象。

精灵。精灵用的剑通常是又细又尖的，一般用来刺杀敌人。除此之外，精灵很少用到其他武器，剑一般为银色，因为从很早开始，精灵的设定服装就是没有金属材料的轻便服装，所以请尽量使用天然材料。

在幻想世界中，也存在着像古罗马帝国女剑士一样的女战士，胸前的盔甲有着胸部的轮廓，幻想世界中的服装设定一般都是这样的。

用角来表示“鬼”的形象，尖尖的尾巴也是魔族的标志。

尖尖的耳朵也是标准的精灵形象。

动植物形状的装饰品。

腿很细，而且很暴露，这点也请注意。

黑色的皮肤一般用来表示精灵或反面角色。

前面像箭头形状的尾巴是魔族的标志，也是反派角色常有的设定。

十字型的剑为神圣的武器，与此相对，反派角色用鞭子则更体现出邪恶的感觉。

双臂打开得很大，自信的表现。

腿很细，后背向前弯曲。

幻想系服装 战例



从被攻击者视角出发的构图，因为非常有压迫力而效果非常好。朝向读者的脚的颜色与另一侧的颜色有着很大的不同，体现出距离感。最好以人物作为构图的中心。

日本制造的“幻想世界”中，有很多特有的比基尼风格的女战士形象。所以为了体现比基尼风格的女战士的力量，最好采用从下向上看的构图方式，腿上缠绕的绷带也是必不可少的。



中国功夫系服装 1

在格斗中使用中国拳法的人物身着中式服装(旗袍),给人以华丽的感觉。虽然本应是男子的服装,但和运动型的风格一样,胸部很宽松,所以不用考虑体形的问题。中式服装一般都采用红色或是黄色。这套服装有一些朴素的绿色或茶色也很好。

可爱女孩的中式服装,不要装扮,而是体现出自然的感觉。没有妖艳的感觉。身体发育还不是很成熟,请使用红色或蓝色等比较鲜艳的颜色。衣服上没有什么图案,可以看出光的反射。

“元祖对战游戏”风格的设计。这种束缚的风格,比较适合性感的女性形象。图案和刺绣以金色为宜。如果是黑色的话就会过于朴素而无法吸引人的注意。



中国功夫系服装 战例 1



回旋踢的情景。回转动作多是中国功夫的特征之一。向着运动方向画流线，说明动作快得令人根本无法看清。流线的一部分在画面之外，体现攻击范围很大。注意发梢是散开的。

使出必杀技的瞬间姿势。在人物背后浮现的龙，是中国功夫所特有的构图。只要一条就好，如果是两条的话，应当一条在上，一条在下，体现出构图的平衡。龙头应当仔细地画，而越向下越模糊，表现龙身躯的庞大。



中国功夫系服装 2

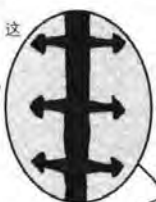
非常厉害的类型。穿着上也着意抑止女性的感觉。给人以强硬的形象。紧紧合拢的双腿给人以锐利的感觉。颜色最好用冷色调的蓝色或绿色。

“眼镜+辮子+中式服装”也是很有人气的设计。给人可爱的感觉多过厉害的感觉。衣服上的纽扣为了引人注目,最好用这种形状。给人物穿上短袖的上衣会显得比较可爱。颜色应选用正统的红色或朱色。

阔小姐的形象。非常妩媚。穿着也很暴露。虽然是格斗系,却穿着高跟鞋。尤其需要注意的是旗袍的开衩很高,还有两乳之间的乳沟。颜色是只要鲜艳的就可以,但是一定要画出丝绸的光泽来衬托华贵的感觉。



左右纽扣要对称。这一点一定要注意,而且形状要固定。



用粗线向下画表示乳沟。胸部上下的线要错开来画。



头发披散着。

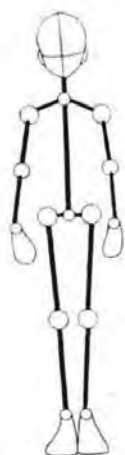
手套一直到肘。



锁骨也可突出妩媚的感觉。

旗袍的开衩一直到腰。

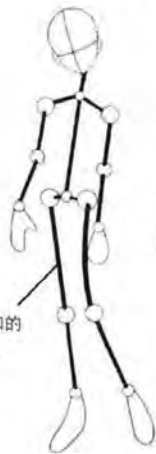
左右对称的图案是中国风格服装的特色之一。最方便的方法是先画一边,然后翻转过来。



虽然是直立,但是手稍稍向内倾,给人精神集中的感觉。



因为身体很柔软,所以双脚可以打开180度。



全身用柔和的曲线表示。



一条腿稍稍倾斜,更添一丝妩媚。

中国功夫系服装 战例2



中国功夫系的人物使用忍术或秘术等必杀技的情景。用火焰体现人物激动的情绪。在很酷的造型基础上，为了体现力而用“伸直”，“弯曲”，为了体现美而用“曲线”。这里需要注意的一点是，从胳膊到手指都是伸展开的。

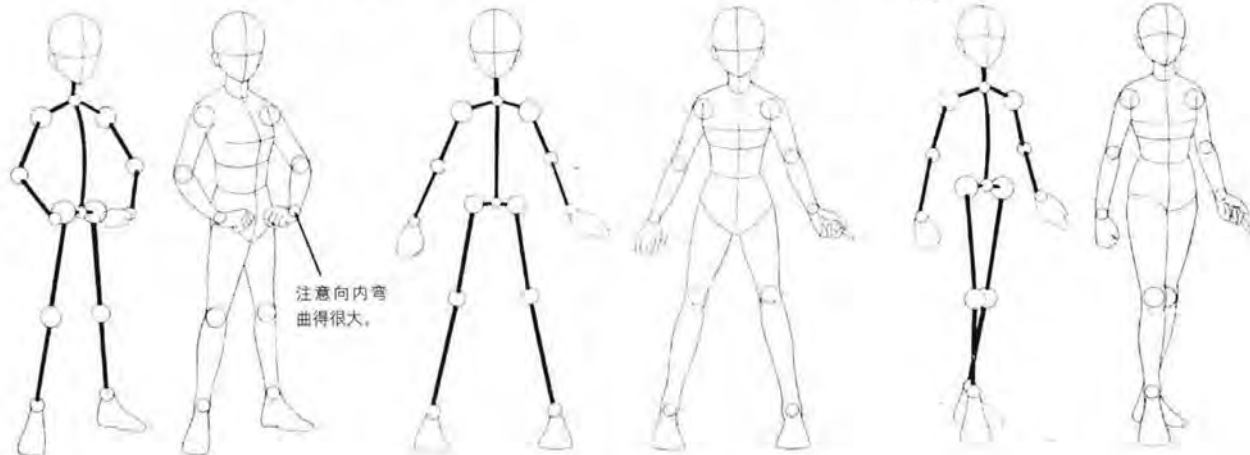


和式服装

和中式服装同样有人气的和服战斗风格。是忍者等外国人觉得很神秘的人物。和服裙子是最基本的要素。但是,穿着这种风格服装的人物使用的武术只限于“合气道”等等。上衣用白色,下身用藏青、黑、土黄色、红色等等,几乎不用原色。

忍者风格,冷漠,冷酷,硬派的形象。蒙着脸,如果露出脸的话则是美人。这样的设定很多。颜色是藏青或黑等较暗的颜色。如果是部队中唯一的女性,可以用白色或红色,给人以“万绿丛中一点红”的感觉。

女忍者。因为平常是普通的女子,所以并不用较重的武器,给人以轻便的感觉。穿着很暴露,衣服比较妖艳。这也是特征之一。因为和中式服装不同,几乎没有什么装饰。所以要用粗腰带和发带来体现人物的可爱。用暗色的话会减弱人物的性格,所以最好用明亮的颜色。



和式服装 战例 1

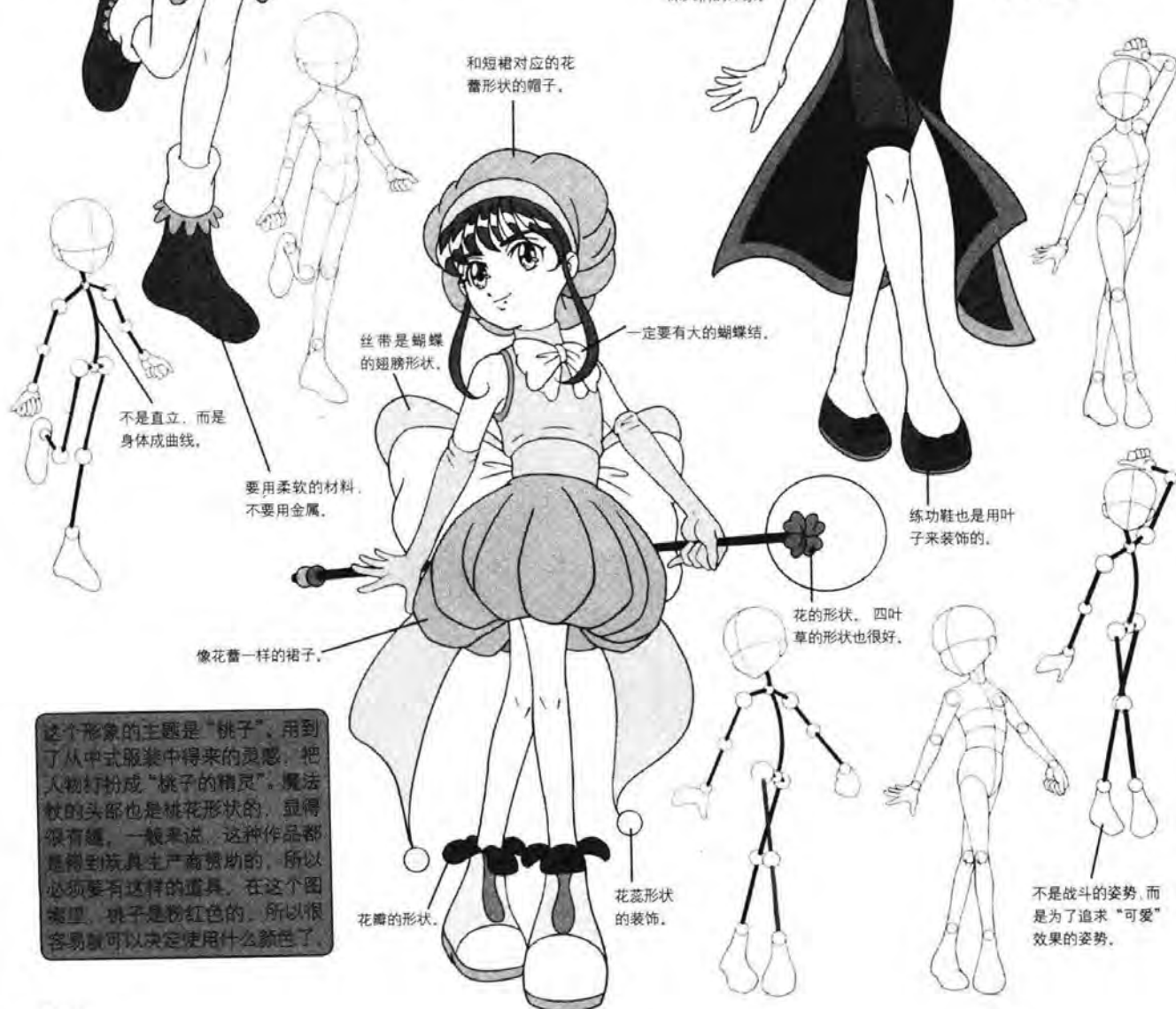


用忍术飞行的情景。用食指、中指、无名指而不是拇指夹着刀。从中心向四周发散着流线，流线的颜色逐渐加深，给人以压力十足的感觉。构图的中心不是人物的身体，而是眼睛，这一点要非常注意。从这个角度可以看到头发的发带。

用后空翻踢中对手的瞬间。这也是忍者做出的非常有冲击力的动作。脚的轮廓并不是画得很清晰，而是用流线表现出速度感。头发也由于重力的原因而向下垂。从后脑可以看到头发被扎了起来。请注意腰带的画法。



魔法少女系服装



这个形象的主题是“桃子”,用到了从中式服装中得来的灵感,把人物打扮成“桃子的精灵”。魔法杖的头部也是桃花形状的,显得很有趣。一般来说,这种作品都是得到玩具生产商赞助的,所以必须要有这样的道具。在这个图案里,桃子是粉红色的,所以很容易就可以决定使用什么颜色了。

魔法少女系服装 战例



魔法少女系的人物当然要使用魔法了。战斗方式也并不是直接击打对方，而是离对方较远，放出能量打击对方。双手向前，发出魔法的力量打击对方，这样的动作也是很经典的。人物不是在构图的中心，而是稍稍偏一些，表现释放的力量之大。



穿着不是为战斗而设计的裙装进行战斗的魔法少女。同魔法能量一样经常出现的是“魔法杖”。将魔杖高举过头，闭着眼睛念出咒语，这也是非常常见的动作。构图不是以人物为中心，而是以魔杖的顶端为中心，使人们都抬头看魔杖的顶部。

虽然人物的外表和服装都非常重要，但是要想成为高手，第一步就是要画好“小东西”，“小道具”等等细节。这里收集了在学园游戏和格斗游戏中，能给细节锦上添花的各种小道具。自己也来尝试着给它增加各种变化吧。

学园系1 书包

是与制服配套的基本道具。能够画得非常好的人也很多。请试着练习从各种不同角度来画书包。



学园系2 鞋

除了社团活动之外，普通学校生活中要用到的鞋有三种。上下学路上穿的皮鞋，在教室里穿的鞋，体育课上穿的运动鞋。在这里，我们要一种一种地具体介绍。



学园系 3 游玩时用的包

女孩子很少有空着手出去玩的时候。与女孩子开车去兜风，或者去约会的时候这些都是必不可少的道具。这里介绍“手提包”、“背包”、“购物袋”三种包。

手提包



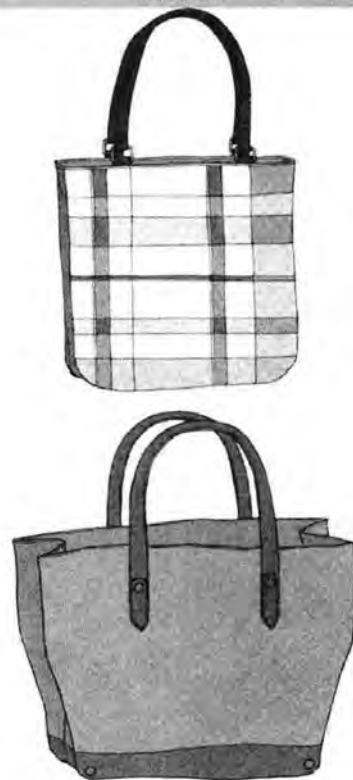
打扮一番后拎着手提包出去玩。上边的类型适合大姐姐或者主人公。有亮光，体现出高贵的感觉。下边的适合活泼的女孩。不是用肩背，而是一边用手摇着包一边走路，给人以可爱的感觉。

背包



既可以用肩背又可以用手提，可以装着很多东西去野餐。并不把背囊好好地背在背上，而是让它搭下来一点，这样会显得比较可爱。可以与帽子等道具搭配，体现出与平时不同的气氛。

购物袋



用手提着的购物袋。使用树脂或者布等材料，拎着很轻，让人感觉心情舒畅。到附近散步或者去购物的时候都会用到。注意，如果画得过大，就会给人以有特殊意味的感觉。



鞋子用布制成，而带子和边缘部分都是有伸缩性的松紧带。鞋尖用橡胶制成。画的时候请注意材料的区别。松紧带与鞋边连接的地方要画出接缝。



两种运动用的帆布鞋。左边是名牌，而右边是普通的款式。在社团活动中要用到鞋子的设计，请注意鞋带系法的不同。

格斗系 1 枪

游戏中出现的女性所拿的枪中，最常见的就是手枪。其次就是作为道具的机关枪，不过一般都很小。如果是大型的枪支的话，不利于奔跑跳跃，而且不利于携带。再有就是画的时候常常为画成2维还是3维的问题所困扰。但是，如果是猎枪或是火箭筒一类大的夸张的武器，反而会给游戏增加乐趣。这里介绍四种最基本的枪，大家可以练习画一下。



贝雷塔

在游戏的设定中，一般是在最初阶段所持的手枪。在探险类游戏和动作游戏中一般有子弹限制，而在通关的射击游戏中则无子弹上限，可以无限地开枪。

生产商是意大利的贝雷塔公司。贝雷塔M92SB（通称“M9”），重量为1kg，全长217cm。防水及防尘性能强，性能好，而且由于是意大利生产的，设计外观也很优美。曾在电影《终极警探》中出现。



汉克勒寇奇

由德国汉克勒寇奇公司开发的高性能冲锋枪。口径9mm，全长约32cm，重约2kg的小型枪支，尤其适合女性使用。可以放到小箱子里。走火的可能性很小，安全性能很高。现实中经常被警察和公安人员用于对付恐怖分子的行动中。在市区的枪战中也经常被使用。在影片《轰天炮》中也有登场。最好用沙黄色。

格斗系1 枪



可以折叠的枪托。
这是折叠以后的样子。

这里可以安装消声器，
但是在美国则不被允许。

这里比手枪要薄。

英格拉姆 11 重量型

世界最小的冲锋枪。全长约22cm，重量约为1.5kg，便于携带。
由美国FPB公司于1972年研制成功。价格低，重量轻，便于携带，深受好评。
由于便于隐藏，所以世界上很多的特种部队和秘密部队都使用这种武器，这也是此枪的特征之一。但是，由于枪身重量很轻，所以连射速度为一分钟1200发！所以控制性能差也成为此枪的弱点之一。在电影中经常看到的单手持枪连射，如果不是专家的话是非常危险的。在影片《宇宙龙威》中曾有登场。



枪管下的筒状物上有沟槽。

木制枪把。

猎枪

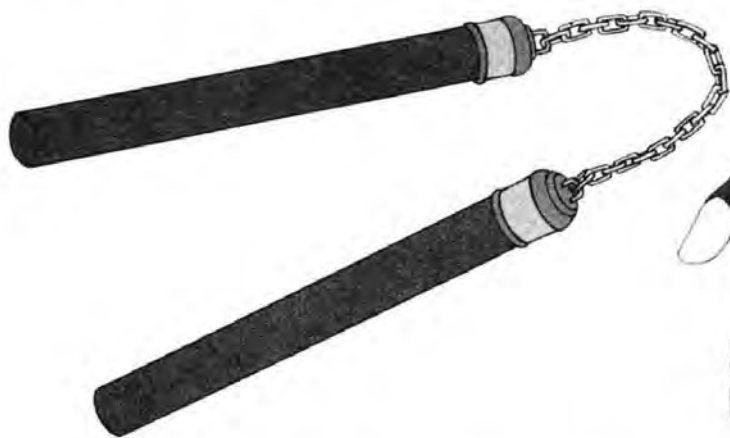
在游戏中经常作为奖品的猎枪。可以发射出大量的金属小球，一次可击倒多名敌人是本枪特点之一。但是，由于可容纳的子弹数有限，如果不及时补充弹药的话，会错过射击敌人的机会，这是本枪的弱点之一。本枪由美国雷明顿公司于1930年开发，是有着很长历史的名枪。最早由驿站马车的护卫使用。现在在犯罪率很高的美国，是巡逻车常备的强力武器。曾在风靡一时的电视剧《西武警察》中登场，被称作“大门模型”，人气很高。颜色为黑色，枪把为木制。

中型机关枪的持枪方法。



格斗系 2 武器

美少女格斗的场景中，除了现代的枪之外，还有中国或是日本的亚洲武器或中世纪的欧洲武器。除此之外，也有很多空手格斗时要用上的防具。使用这些武器，用华丽的招式打倒敌人，也是看点之一。这里介绍五种有代表性的武器。



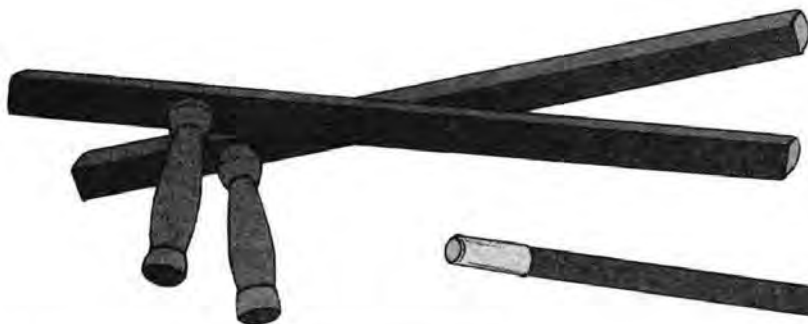
双节棍

继承了冲绳空手格斗术的双节棍，因为在李小龙的电影中出现过，所以一般为精通中国功夫的人所使用。



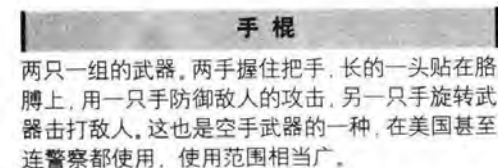
露指手套

保护手用的手套。因为戴拳击手套手指不能活动自如，所以除了拳击手之外的其他人物一般都用这种手套。



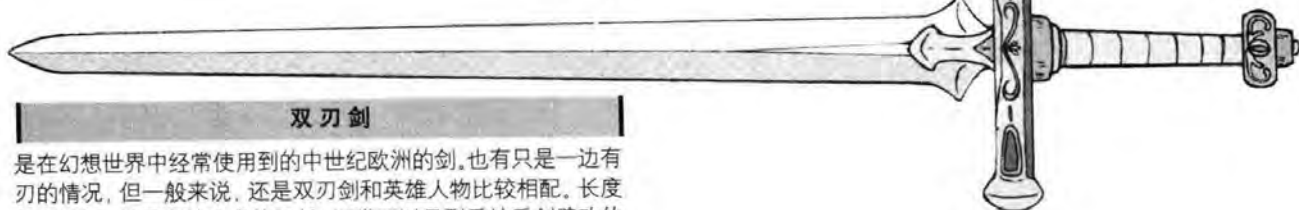
流星锤

回旋球状的槌矛击打对方的武器。可以用锁链封锁敌人的进攻。为了增强攻击力，一般在铁球上加上刺，这也是这种武器的特征之一。是重量级的武器。



手棍

两只一组的武器。两手握住把手，长的一头贴在胳膊上，用一只手防御敌人的攻击，另一只手旋转武器击打敌人。这也是空手武器的一种，在美国甚至连警察都使用，使用范围相当广。



双刃剑

是在幻想世界中经常使用到的中世纪欧洲的剑。也有只是一边有刃的情况，但一般来说，还是双刃剑和英雄人物比较相配。长度各有不同，甚至有的比身体还长。经常可以见到手持重剑劈砍的镜头。

CHAPTER 4

表情与动作



这一章要介绍的是除游戏本身的故事之外，角色在游戏的广告与招贴画中经常出现的动作（当然在游戏的故事中也会使用得到）。

这些姿势经常在海报与传单中出现，甚至比在游戏中出现的次数还多。因为游戏者并不明确“角色到底在做什么”，所以很难画。平时在脑海里要多想想人物的个性与作品的特点。

较量之前

画出了战斗之前紧张的一瞬间。

集中精神，一个人安静地准备。通过祈祷或是准备的动作，可以看出人物修炼的是哪一种武道。



胜利

用必杀技决出胜负，打倒对手的一瞬间的喜悦动作。
和交手前紧张的气氛不同，请尽量使用柔和的线条。
不要忘记动作也要女性化。



失败

被敌人打败，跌落地面的姿态。

虽然到现在为止一直在勇敢地战斗，可是在这一瞬间，还是表现出了女孩子特有的特点。

与肉体上的痛苦相比，精神上所受的创伤更为严重，如果能够表现出这点的的话，画面会更有深度。

被对手打败，止不住流下泪水的场景，把脸遮住，用握起的拳头擦泪，都表现了痛苦和精神上所受的创伤之大。

脸朝下让人看不到，在眼睛周围涂上黑影，这也是表现悲伤的一种技巧。

并不是均匀地缠着布带，而是随便画一些直线，这样显得更有感觉。

被打败之后，用膝盖支地的姿势，脸朝下，为了忍耐痛苦而闭着眼睛咬着嘴唇，膝盖、手腕、手指都轻轻弯曲，用手无力地支地，这是画面中最需要注意的一点。

脸侧着的时候，用竖线表示眼睑。

带子像草鞋一样，在拇指和食指的中点。

描绘的时候要注意，弯曲的角度几乎一样。

用这条线表示身体的扭曲。

用这里的线表示手充满了力量。

后面

正面

描绘毫无力量的拳头的时候，应注意以下几点：手指张开，轻轻握拳，手指的关节全部弯曲，这样很容易就可以分辨出手正支撑着地面。

膝盖朝向地面。

必杀技

嘴里喊着“接招”，使出最后的绝技。是决胜的瞬间。甚至连指尖都充满了力量，全身都用刚劲有力的线条来表示。虽然飞在空中的必杀技很难画，但是如果在画中出现的话，会显得十分精彩。



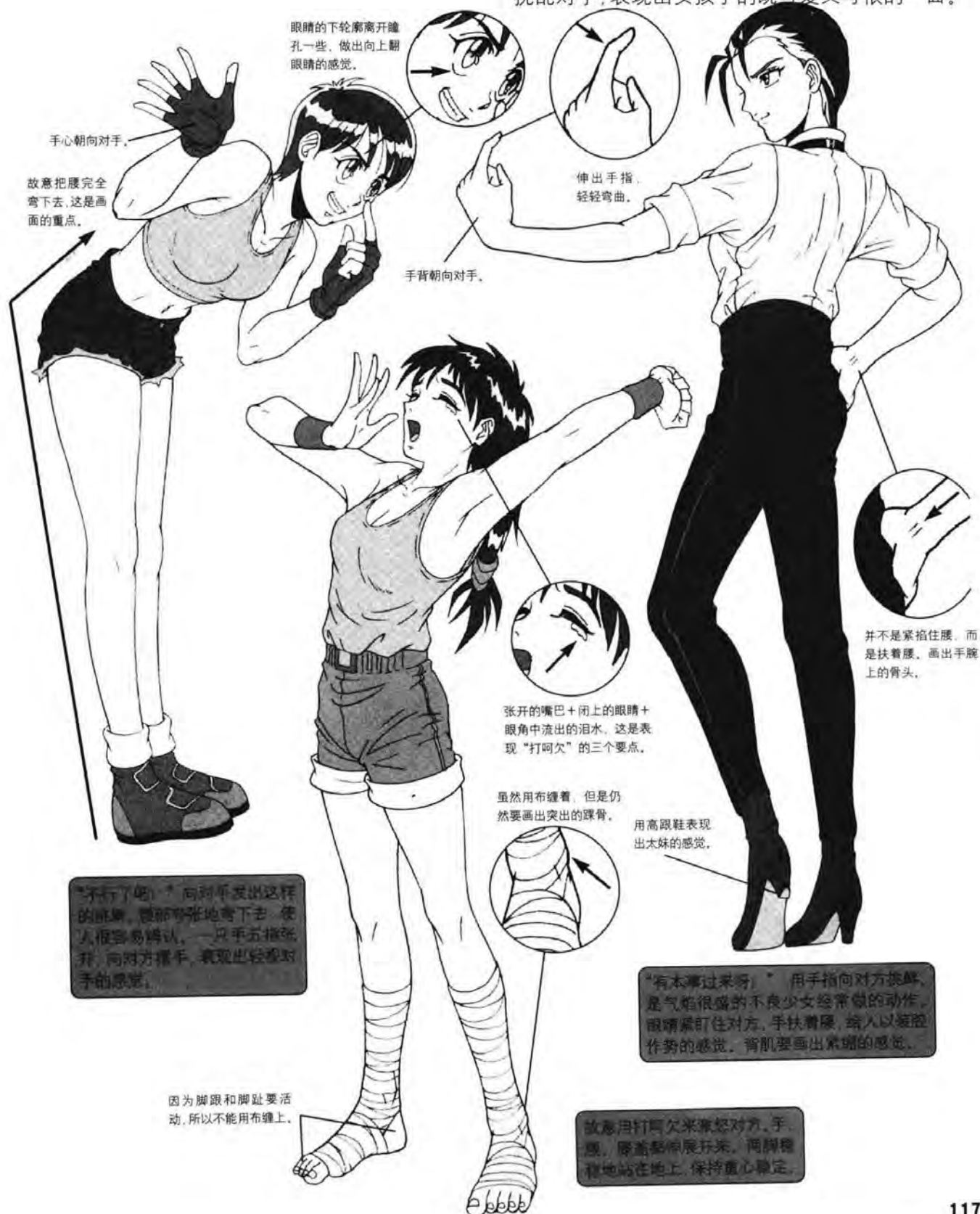
受挫

受到敌人的必杀技决定性打击的一瞬间。被击向空中，向地面掉落的姿势。
如果有反应的时间，手会自然而然地向前伸来保护身体。用流线和爆炸线等漫画常用的技巧来表现也是一种很好的方法。



挑衅

嘲笑、轻视对手，激怒对方。一般来说，是精神上占据上风时做的动作。也有强忍着笑做出滑稽动作的场面。扰乱对手，表现出女孩子的既可爱又可恨的一面。



在校园生活中，有些女孩子的表情和动作可以说明她有很多好朋友。聊天啦，换衣服啦，这些没有男孩子出现的场景也是很常见的。这里就收集了美少女游戏中经常出现的这一类的动作和场景。

亲密的姿态

不止是在游戏中，在海报和广告中也经常使用的构图。通过动作来表现女生间的亲密关系。靠着别人的一方和被靠的另一方，愚弄别人的一方和责备她的另一方。



并不是把手搭在肩上，而是从身后绕过来在肩上交叉。

当出现学姐、学妹的组合时，应该把身高的差异画得明显一些，使人们容易分辨。

重点！

根据人物的不同，用手握住

裙子掀起来了！

突然刮起的风将裙子吹起来，惊惶失措的女生。这是校园里不可多见的一幕。
用手紧紧地按住裙子，可还是到了“比平时看到更多的腿部”的程度。
根据角色性格的不同，有时会出现滑稽的一幕，有时又体现了女孩子的害羞心理，这点要多加考虑。



各种吃东西的场面

人们经常说,“从一个人吃东西的方式上可以看出这个人的家教和性格”,而从吃东西的场景中也可以看出人物的个性。这里向大家介绍早饭、便当、学生餐三种基本的类型。

除此之外,请大家自己思考一下在教室里吃三明治、早饭时的场景应如何画。



换衣服的场景

美少女游戏中肯定会出现的换衣服的场景。如果画得过多的话就会使人厌烦，而且会破坏角色的形象，这点一定要注意。一定不能露出内衣，但要是不能让人脸红心跳的话，这个特殊事件也会变得索然无味，所以这也是难点之一。

为了运动会或是社团活动而做准备，就要轮到自己比赛了，所以开始脱掉上身穿的衬衫，因为里面穿的是制服，所以可以大大方方地脱下来，是健康明亮的场景。



衣服的下摆拉到裙子的外边，体现出惊慌的感觉。

内八字+用脚尖站立，这是最基本的。



用竖线表示肚脐。



胸罩的带子在肩膀上，脖子的旁边。



因为手向上伸，所以胸部并不向外突出。

裙子歪向脖子的一侧，露出脊背，很有女人味的姿势。



头发垂直向下。

重点!

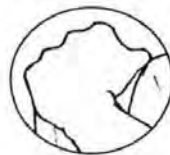
从肩到胸以下的距离，要比从胸以下到腰的距离画得长。

重点!

角度不同。画拳头的方法也不同，请练习画以下两幅图。



几乎和画面平行



向画面的里面伸

正在换衣服的时候，门突然开了，这也是经常出现的场面。惊慌地用手护住胸部，衣服隐约可见，使玩家情绪高涨。除了惊慌的表情之外，还有一些“羞耻”的感觉在内。

游戏者正在保健室休息的时候，有女孩子进来，没有注意到其他人而开始进行身体检查。从后面看，只可以看见内衣带影子，不要画得过于暴露。

坐姿

如果说到在学校里的坐姿的话，必不可少的就是体育课上的坐姿。在有的游戏中，制作人亲自要求要有这种姿势出现，由此可见，坐姿还是相当受欢迎的。

根据事件的不同，要从各种不同的角度描绘坐姿，我们首先练习比较容易理解的侧坐的姿势。

非常疲劳时的坐姿，在基本的姿势以外，也应当画一下比较随意的姿势，这里的人物是属于爱撒娇的类型，肩膀缩起来，用手抓住脚，眼睛向上看，这是“可爱的孩子”的最基本的造型。

因为肩膀上抬，所以从这边可以看见胳膊。

从食指到小指弯曲越来越大。



足背向外。

这条轮廓线不要画得过直。

鞋带和鞋尖部分稍稍画得弯曲一点，这样才会有立体感。

要把女主人公类型的人物和其他类型的角色区别开，所以细微的地方也要仔细地设计。体育课上一般都会把头发系起来，但如果是女主人公的话，就这样披散着更显得可爱。虽然不自然，但是双脚还是要整齐地并排在一起。

活泼类型和新娘型的人物，放松的坐姿，并没有什么特殊含义的姿势，但是动作很漂亮，是经常在使用到的造型，这虽然是学校的设定，但是在RPG游戏中和动作游戏中也经常见到。

从发结开始用放射线表示头发。

身体一侧的脚侧面紧贴着地面。

全身成曲线。

用平行线表示双膝整齐地并排在一起。

后背弯曲，如果用力地坐得很直的话，就不是体育课上放松的坐姿了。

因为胸部隆起，所以号码布上的字也是扭曲的。



特别登场镜头

与其他角色不同，大姐姐型和阔小姐型的角色即使是在日常的场景中也会摆着 pose 登场。
场面很有冲击力。因为每个动作都是经过修饰的，所以在设计的时候反而比较容易。
无论在走路的时候还是在聊天的时候，都要把姿势画得很夸张。

生于名门望族，性格很强硬的小姐。常常为了表现自己的优越感和自豪感而用手扶着腰。这个时候，五指张开，伸直是重点。用手扶着腰显得别有意味。放在胸前的手和手指也伸得很直。

阔小姐型。虽然表情很温柔，但是为了表现出自己的高傲，手放在胸部，后背伸得很直，下垂的胳膊并不是紧贴着身体，这是描画的重点。

很高傲的大姐姐，即使是在走路也注意着周围的独特的造型。身材很高，头发也很长，只有这样才能体现出存在感，很适台这种角色。可以用直发和波浪发来表现性格的差异。直发显得更有气质。

用发带把头
发扎上去。

把手放在胸前是很骄傲的姿势
但是手指微弯，又体现了踏实的
性格。

采用波浪形头
发的时候，让发
束随意飘动。

胸部在曲线的
最前端。

手肘成直角弯曲。

因为不能迈开腿大
步地走，裙子上没
有明显的褶皱。

为了表示严谨的性格，站
立的姿势中，脚也成直角。

重点!

下垂手的动作不同，表示了性格的不同。轻轻握拳，一般藏在身后的是安静的类型。很平常地伸出来，稍稍离开身体的是优雅的类型。伸开五指叉着腰的是很厉害的类型。这样不同角色的不同性格就很清楚了。

厉害的性格

等候

WWW.EDDIESEKIGUCHI.BLOGSPOT.COM

公园、影院、购物街……，无论在哪里约会，最先出现的场面都是“等待”。在这里，要向大家介绍“放学后一起回家”、“邀请”、“打扮一番后出门”三种类型的“等候”。一定要表现出人物的羞涩，心跳的感觉和灿烂的笑脸。

双手放在胸前，眼睛直视前方，心跳“扑通扑通”地跳个不停，自己还下定决心，要向对方表白的话，此时就可以看到这种动作，下半身随着裙子摆动，可以看出少女的羞涩。

脸已经红透了，可是还有些“害羞”的手势，一只手遮住另一只手，在等待对方的时候，眼睛是低下来的，眼睛和下巴的距离。

这是表现女生魅力的经典造型之一，这种姿势一般在“放学后一起回家”、“邀请”、“打扮一番后出门”的场合中经常出现，背对一方阳光后在背上，更给人一种惊艳的感觉。



一只手遮住另一只手。



身体稍稍后倾。



脸不是朝向身体正对的方向，而是歪向一旁。



胳膊肘不是向后的，而是横向的。

虽然被挡住了，膝盖应稍稍向内弯曲。

脚尖相对，靠在一起。



手指交叉起来比较可爱。



身体向后倾斜的角度很重要。

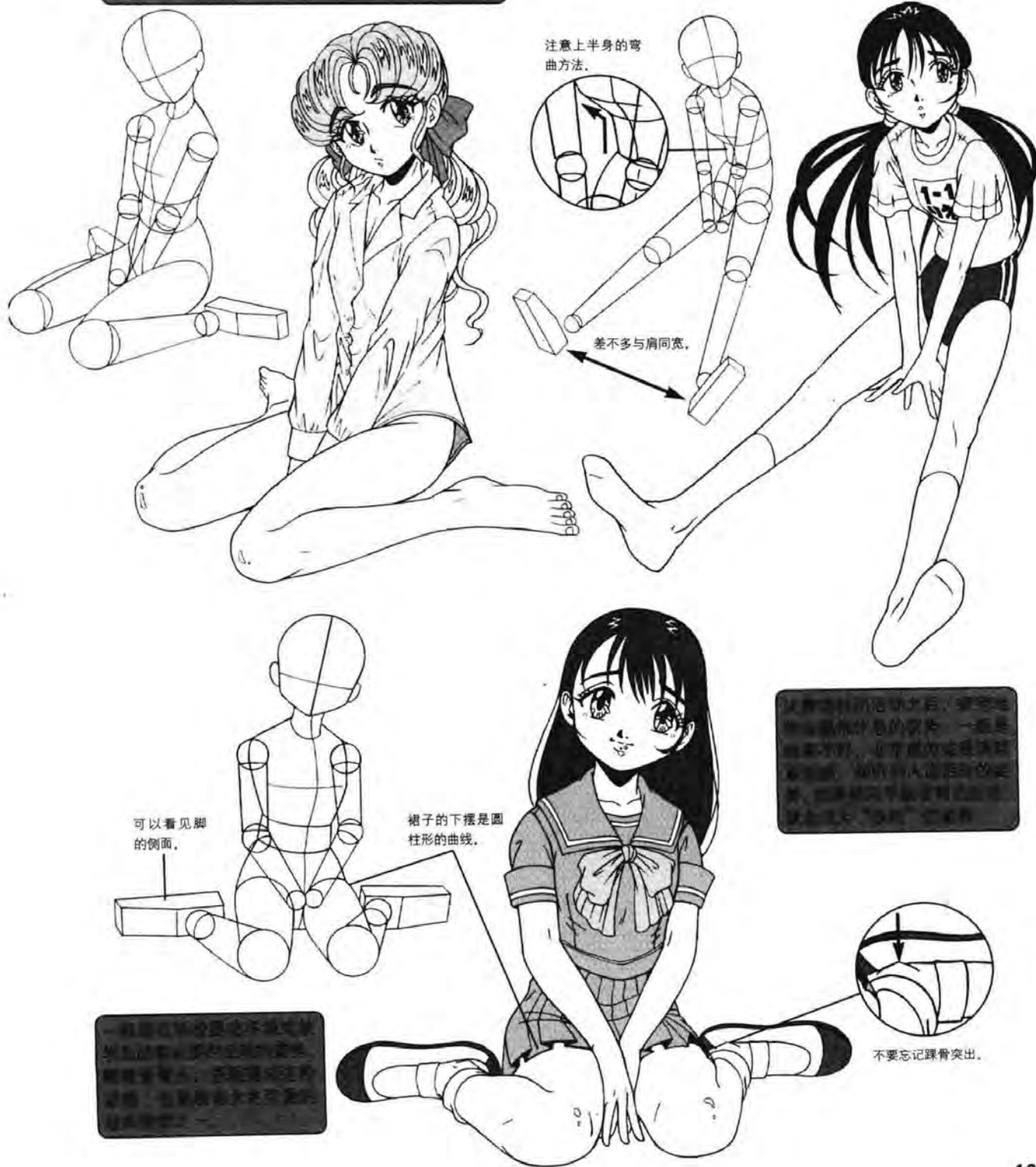
平放在臀部正下方。



休息

各种各样把腿伸向前方，不拘小节的坐姿。
在累的时候，害羞的时候，放松的时候出现的姿势。
要画出毫无戒心的感觉。如果是运动型的女生，也有盘腿坐的时候。

腿伸直在地，以放松的姿势，人上半身的姿势，
腿伸直，上身放松，头向后仰，手放在腿上，
这时候，才画出了腿上的感觉。



注意上半身的弯曲方法。

差不多与肩同宽。

可以看见脚的侧面。

裙子的下摆是圆柱形的曲线。

不要忘记踝骨突出。

撒娇

女孩子允许对方进入她的房间，并且完全对对方倾心时的姿势。

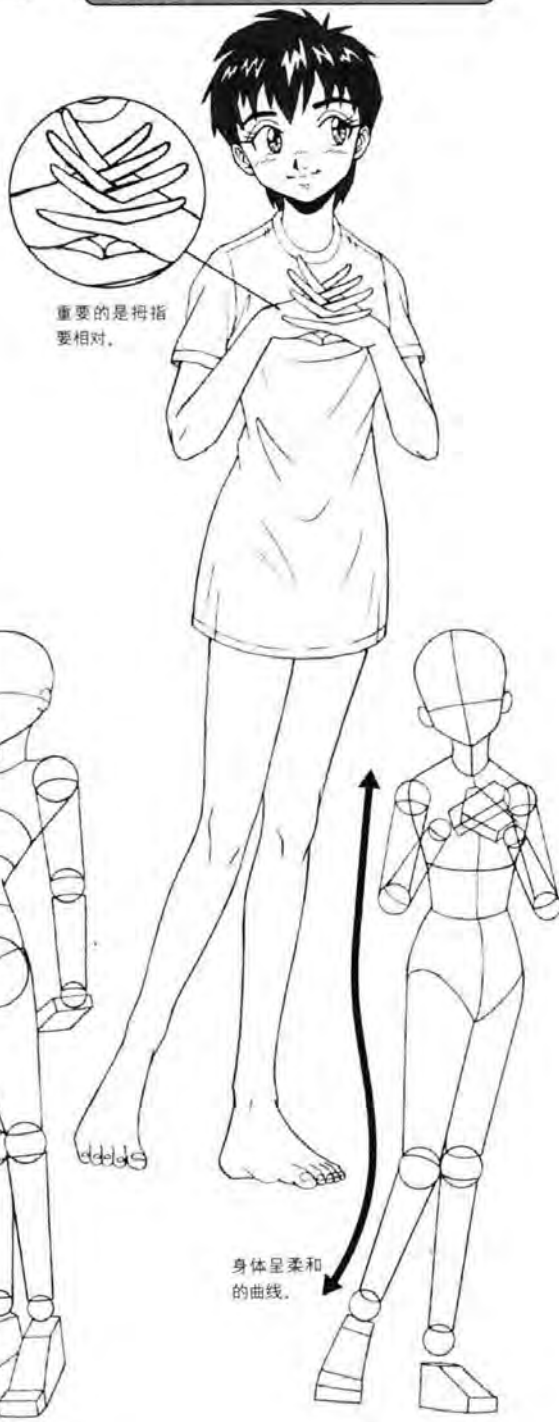
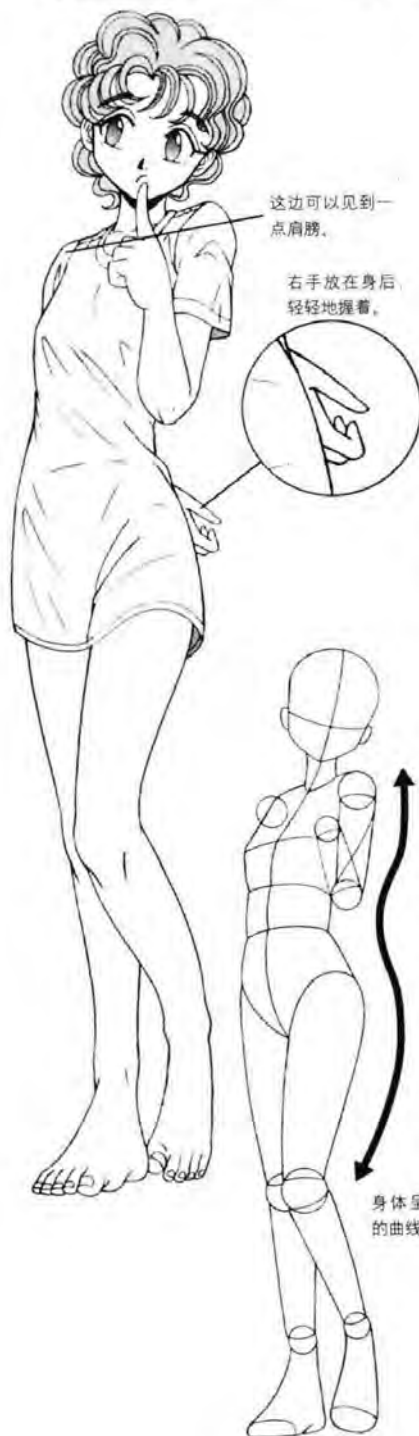
与直接穿着内衣相比，穿着宽松的衬衣或是长T-shirt 更能给人以“既可爱又妩媚”的感觉。

活泼地伸着懒腰，歪着脖子，做着像“小猫”一样的动作，画出来以后要给人以这种印象。

歪着脖子，不知怎么办的姿势。重点是眼睛要看着与身体朝向相反的方向，手指不是放在嘴唇的正上方，而是稍微靠下一点，注意指尖要伸直。

伸着懒腰，身体向后弯曲的“放松”姿势，注意不要让膝盖靠在一起，否则会破坏平衡。衬衫的长度以恰好遮住臀部为宜，注意不要露出内衣，否则会有让人讨厌的感觉。

身体稍稍向与视线相反的方向倾斜，从头到脚呈曲线的“害羞的”造型。用在活泼的假小子型或运动型的人物身上也很合适，虽说很害羞，但还是满足精力地向人撒娇。用在主人公或是成年人类型的身上也合适。



放松

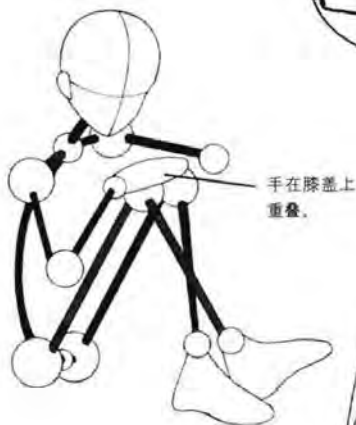
女孩子和关系很好的朋友一起在自己的房间玩耍,或是应邀去对方房间玩时出现的造型。

这里向大家介绍几种放松的坐姿。看到人物放松时的样子或不加修饰的样子,就会清楚地明白角色的个性。

如果是假小子型的设定的话,即使是穿着裙子也可以这样盘腿坐,但是手要放在腿前,不能让裙子掀起来,好像是腿紧贴在地板上的样子。



拇指弯曲, 手指之间稍稍有缝隙。



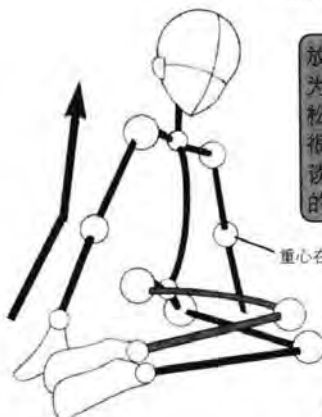
手在膝盖上重叠。

紧贴着地面的部分画成直线。



放心地和别人聊天的造型。因为是女主人公,所以即使是放松时也是侧过来坐着,给人以很有女人味的感觉。应采用在谈话对象的视线斜下方的角度的构图。

重心在左上。



腰部的褶皱呈放射状。

这个膝盖上抬的造型经常用在广告和海报中,但是一定不能露出内裤。和妩媚型的角色不同,是无意识地做出的动作。玩家或是其他男生要是偷看的话,就会让对方生气,起到反面的效果。

脚尖上抬。

约会 1 · 诱惑

阔小姐或大姐姐类型的人物，随着剧情的发展，由于她的性格，一定会出现“展现魅力”的场面。

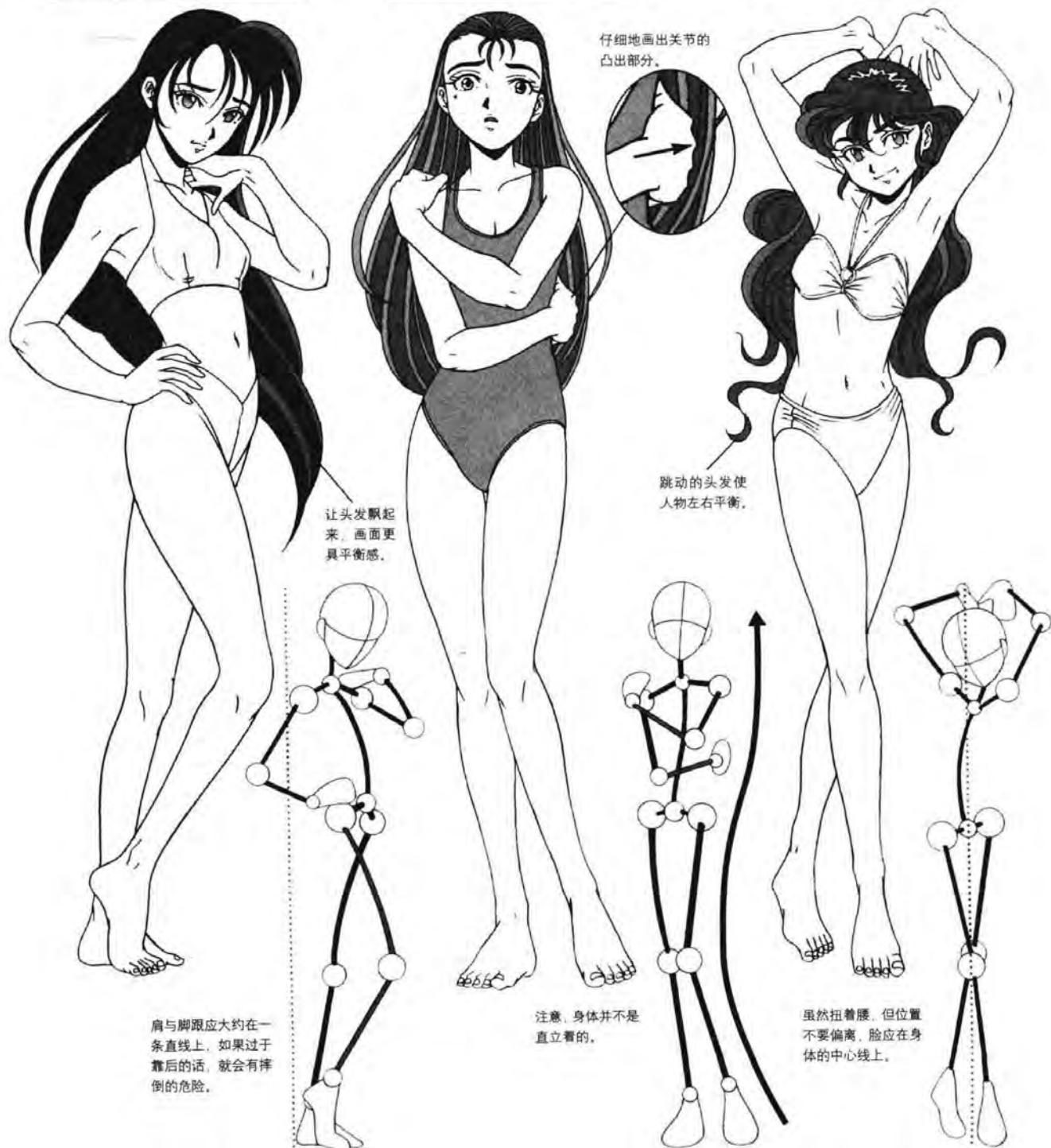
“在海边或是游泳池约会”的时候，穿着泳装展现魅力的姿势很重要。

这种造型在海报和插图中也经常出现，是角色经典的造型之一。所以一定要掌握。

身体后仰，稍稍倾斜，眼睛注视着前方，为了突出曲线而后仰身体，平衡的动作也是为了表现人物的魅力而经常使用的造型之一。一只脚上抬也是重点之一。

虽然用手遮住了胸部，但是大姐姐类型的人物还是很性感。这种用手遮住胸部的动作，反而显得人物更有魅力，胳膊弯曲着用手遮住身体。

扭着腰使身体的线条更加好看的姿势，虽然不知道在做什么，但是大家认为好看就好，这种角色有着这样的性格。



放松

在咖啡厅或是餐厅中约会时，只露出上身的对话情景。因为画面中只有上半身，所以脸部也显得很大，给人以面对面的感觉。但是如果规规矩矩地把手放在膝盖上的话，就算是在游戏中也会很没意思。请认真考虑一下手的姿势和头的倾斜方式等符合人物性格的造型。



不是少女型，侧着身子，乍一看给人以对对方毫无兴趣的感觉。但是眼睛却一直紧盯着对方，没支着桌子的另一只手一直“无聊”地敲着桌子玩耍。

优等生型的女生，即使是在约会时也是坐立端正，虽然双手在膝下交叉，但并不是为了遮挡体型，而是让身体坐得更直，胳膊肘分开得也不远，与肩同宽。

睡觉

如果只有在被子中安睡的姿势，不但无法促进游戏剧情的发展，而且会很没意思，所以有必要画出一些故意做出的，表现人物可爱的，乍一看没有什么特别含义的姿势。手如何动，脚如何摆，腰部应怎样画，请在这些细节上下工夫，不要给人以猥亵的感觉。这些造型在诱惑的场景中或在海报中也经常出现。



翻身时的姿势，上半身和腰扭着是表现人物魅力和可爱的重点所在，因为是用从上向下的视角，所以眼睛应当向上看。

至少要有—只手在脸的一侧，两只也可以。

即使是短发的运动型女侠，也能用睡觉表现出魅力，露出后背向这边看的姿势也是很有诱惑力的。



安静的睡觉的姿势，为了让人看清睡姿，可以让人物穿着内衣，也可以让她穿着睡衣，伸着腿的姿势很难画，可以让腿交叉。

受伤

事故或是受伤是故事的重点，请先考虑一下人物是如何受伤的，然后再动笔。
不要只用脸上的表情，而是要用全身来表现疼痛感。

女主人公跌倒之后藏了脚的场景。这个姿势也可以在冬天滑雪的场景里使用。不要用过分夸张的动作，而是要用脸上不安的表情和无力的上半身来表现疼痛感。

运动型的女孩，由于运动中的暴故，全身都疼痛不堪。这种场合应当使用弄痛了腿而用膝盖支地的造型。如果是内向型的人物，出现这种表情或姿势会破坏形象，所以一定要注意。

因为头低了下来，所以不能看到颈部。

用柔软的弯曲的脊背来表现无力的感觉。

这边的肩膀搭拉下来。

膝盖向内，稍稍打开一点。

用手捂住受伤的地方给人看。

拖鞋掉了。

用手扶着疼痛的地方。

因为是女生，所以膝盖不能打开。

脊背向前弯。

虽说是穿着裙子，但不能露出内裤，所以要注意脚摆放的位置。

不良型的角色在拐角处与人相撞，发生了“男孩遇到女孩”的故事。因为摔倒的动作不是很大，所以臀部着地。

加油助威

要让人喜欢上游戏里的角色，一定要让人体会到角色的吸引玩家的“人情味”。

比如啦啦队中的女孩子说的加油打气的話。即使是相同的“助威的造型”，根据作品和人物的不同也会给人以不同的感觉。来看一看基本的类型吧。

嘴里喊着“加油！”的姿势，因为是女主人公，所以举起的拳头更多的表现的是可爱而不是有力。不要举得过高，大约与眼角等高，更能体现出人物的女人味。

嘴里喊着“去吧！”激励选手斗志的造型。运动型角色，无论什么时候都应画得健劲有力。两手握拳前伸，给人以比其她类型的角色更为有力的感觉。

虽然没有台词，但好像全身都在说“打得真好！”。格斗类型的角色推出这种造型，纯粹是为了展示力量，而恋爱养成游戏中的角色做这个动作就是为了给别人加油助威。如果加大头身比的话，也可应用于其他角色身上。



拳与眼同高。

膝盖弯曲，体现出女人味。



拳向上。

膝盖不能挨在一起。



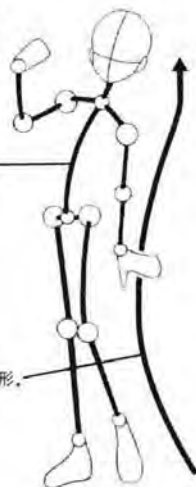
一边肩膀较低，表现出女人味。

肘的倾斜角度与肩的倾斜角度平行。

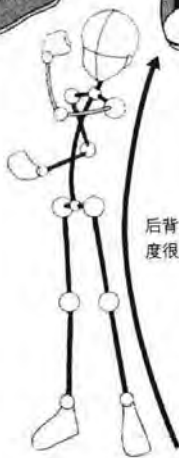
这种类型的角色，脚要张得大一些。

上身有比较大的倾斜，如果直立的话，会给人以很男性化的勇猛的感觉。

身体的曲线呈S形。

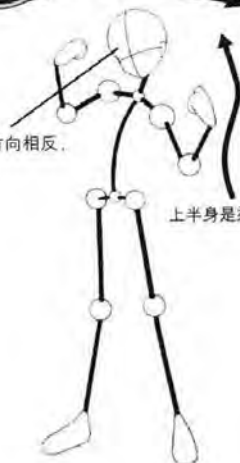


后背向前弯，成弧度很大的曲线形。



头与肩倾斜的方向相反，可以保持平衡。

上半身是柔和的曲线。



手脚的姿势与设计的关系

到现在为止已经介绍过很多种造型了，使用这些“可爱的，有女人味”的造型，怎样才能做到“无论如何都很可爱”呢？要想在不同的场面中使用同一种造型，什么样的造型才最有效呢？其实，人物的类型与性格，很大程度上是由手和脚的姿势决定的。在这里，向大家介绍几种基本的类型。



灿烂的笑脸+这种手脚的造型很容易就可以使人明白，角色要向人们表达的是惊喜的感情。但是，不适于在其他的场合使用，适合单幅的海报使用。



不知道应该干什么好，放松的场景中运用的造型。经常在与女孩子聊天，觉得毫无意义的时候做出这种动作。



虽然装扮相同，面貌相同，但由于手脚的姿势和发型的不同，气质就会改变，角色的性格也不一样，并不是只改变表情就可以的。



如果想要用同一种造型体现不同性格的话，就要改变手脚的动作，发型和步态。如果可以画出这些区别的话，就可以担当动画或漫画的企划了。

前卫一些更好吗?

“美少女系列”有着独特的世界观。装束、发型等等可爱的概念在每个人的眼中都是不一样的。但是，设计人物形象时不能仅以自己的好恶为出发点，而是要让大多数人都能接受。

那么，什么是能被大多数人接受的画呢？

应该是大家都觉得很亲切，而且比较可爱的风格。如果能满足这样的条件，就会成为男女老少都可以接受的“大众偶像”了。而且，形象的设计者必须成为自己角色形象的创造者。如果只是因为今年流行这种风格，就马上把它应用到设计中去，那第二年采用了这个设计的游戏发售时，一定是已经过时了。所以还是选择传统的受欢迎的形象最好。

流行风格

这种风格的人物经常出现，但是很难成为女主角。而且这种类型也有些过时了。



正统的女主人公型

虽然有很多现在已经不常见的设计，但还是很可爱。



不良型的女生，怎么美都过时，这就是所谓的“昭和不良”吧。



CHAPTER 5

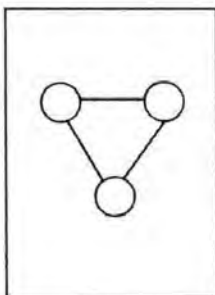
试着画海报吧!



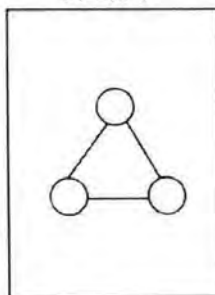
如果海报中只有一个人物的话则很难向观众传达作品的趣味性。
但是，如果人物多了的话，如何组合他们也是一件很费脑筋的麻烦事。
特别是在画海报的时候，主角和配角之间的关系如何，故事中心角色的位置
和姿势应如何摆放等等，首先要考虑好这些事情之后才能画。
这里，向大家介绍几种可以给观众稳定感的基本构图的结构。

三角形图案

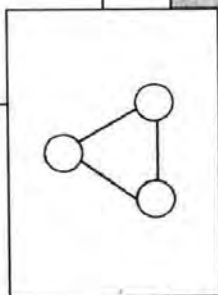
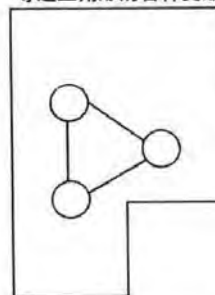
在海报和广告的构图中，最基本的图形就是三角形。
对欣赏海报的人来说，三角形的构图是最有稳定感的。



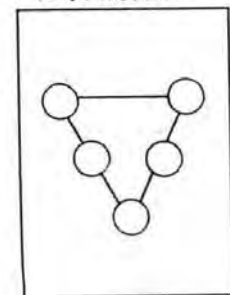
倒三角形



等边三角形的各种变形构图



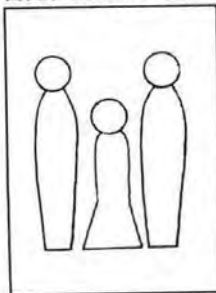
五个人的构图



变形的三角形构图

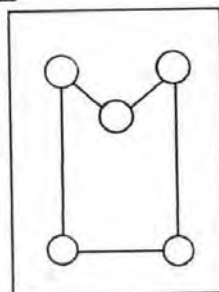
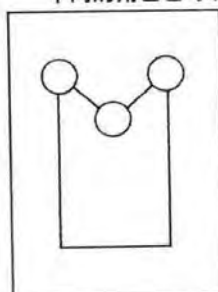


首先，头的位置呈三角形

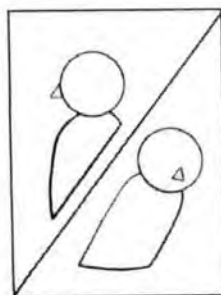


这种构图也可以叫做五点构图。加上三个人的整个身体做三角形，三个人的头及脚为顶点。把脚打开，让高度一致，都可以给人以稳定感。

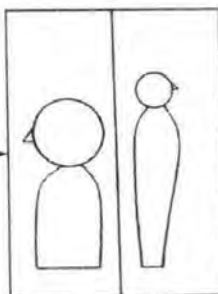
中间的角色也可以坐在椅子上



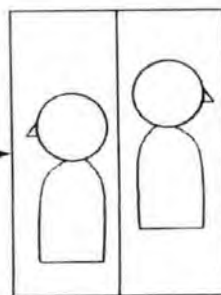
两分法构图



在对比两个最主要竞争对手的情况下,经常用到的构图。

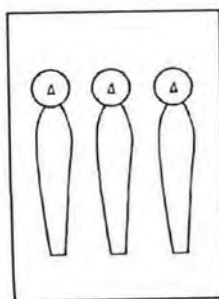


一个人是全身像,一个人是半身像的构图。是表现其中一个人较强或精神上占上风时要用到的构图。

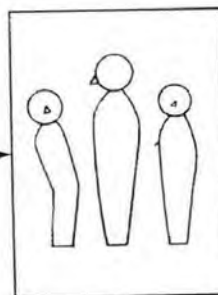


当两个人是势均力敌的对手时,经常使用大小相等的半身像。

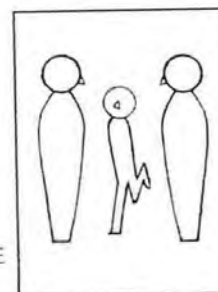
并列的构图



三到五个人横着站成一排，不分主角和配角，大家都凑到一起的构图。当然大家都必须是好朋友（不能有敌人出现）。而每个人的作用都不一样。

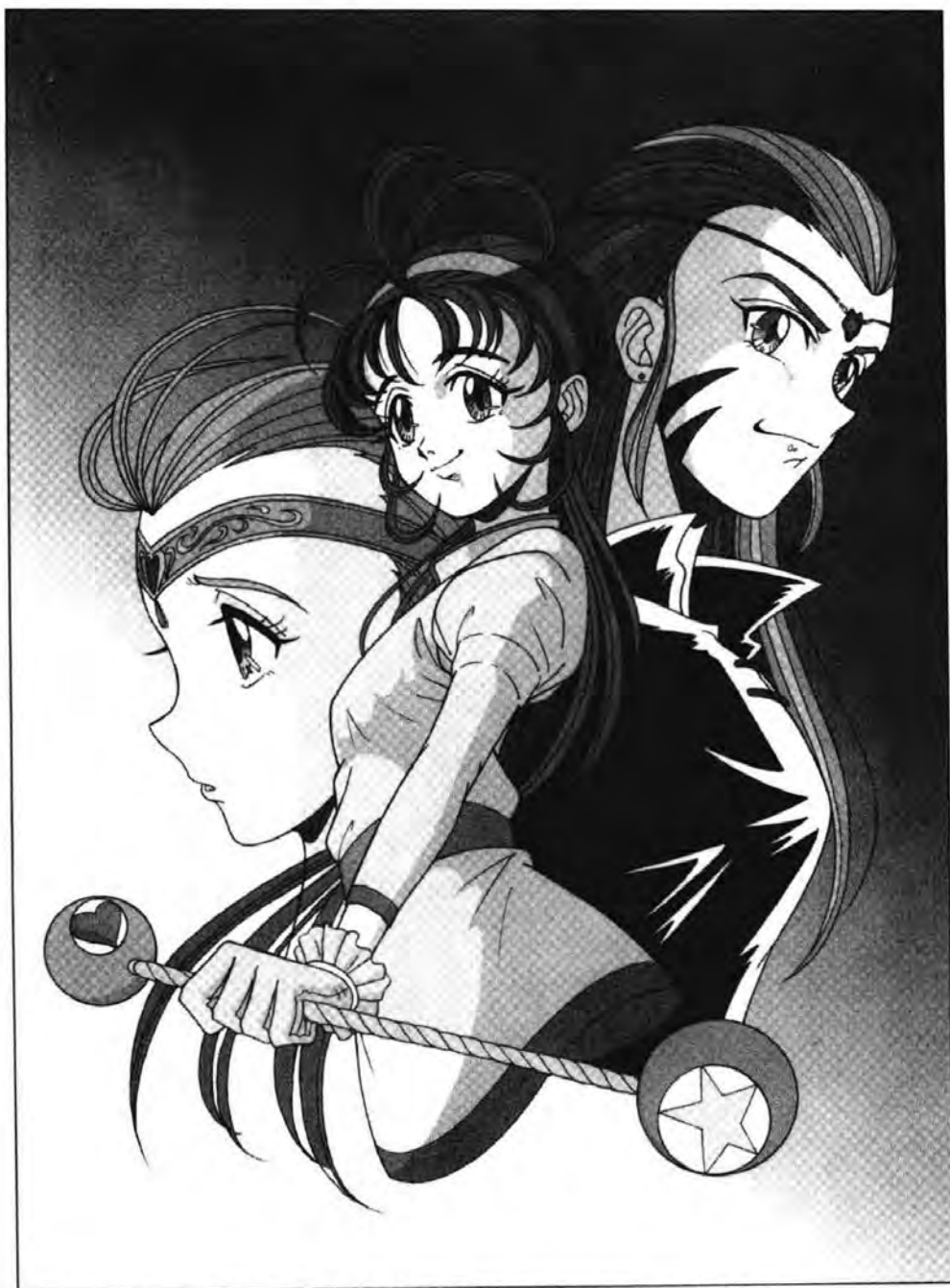


只有一个人在前的构图。

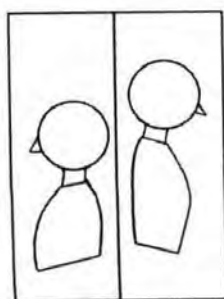


两个人在前，一个稍微迟一点的人从后面赶来的构图。

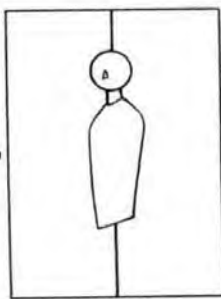
两分法+三角形



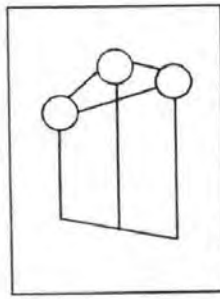
位于正中的女主人公或女英雄。根据脸朝向的方向可以分辨出角色是属于哪一方。



+

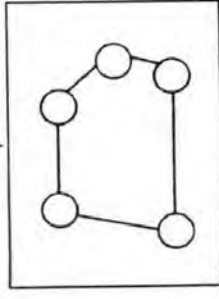


→

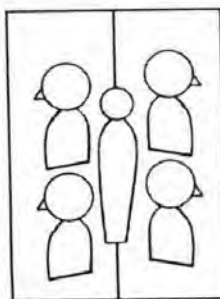


这样画会给人不稳定的感觉。如果在画面的下面加上剑或魔杖一类可以吸引人目光的东西就会显得稳定性更强。

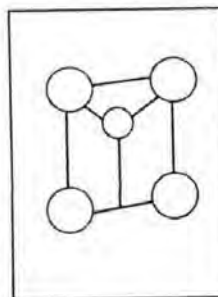
→



五人的构图 1

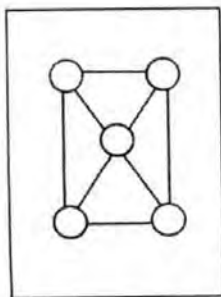


把两分法的人数增加到五个。因为画面的下面稳定感很强,所以不需要画剑和魔杖一类的东西。

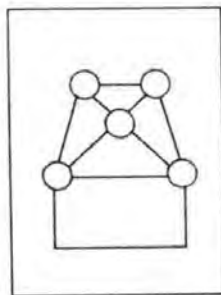


位于正中的主人公为了引人注目而面朝前方,其他四个人分别朝向不同的方向。虽然大家都是好朋友,如果大家都朝向一个方向的话,就会变成领导和团队的关系,从而使各角色失去个性。

五人的构图 2



如图所示，五个人画成同样大小，是给人以稳定感的构图。是在恋爱养成游戏和有五人组登场的作品中经常要用到的构图。



设定有照相机从上向下拍照，所以角色的目光都朝向这边。用远近法构图，使图案成更有稳定性的梯形。但是由于远近法很难，所以还是等技巧更熟练一些再来挑战吧。

大家已经能够画出人物的各种组合了，这次就来挑战背景的画法吧。
 虽说为了表现出故事的世界观必须要画好背景，可是画得很糟糕的也大有人在。
 下面向大家介绍一些经常使用的基本图例。
 首先来描线。

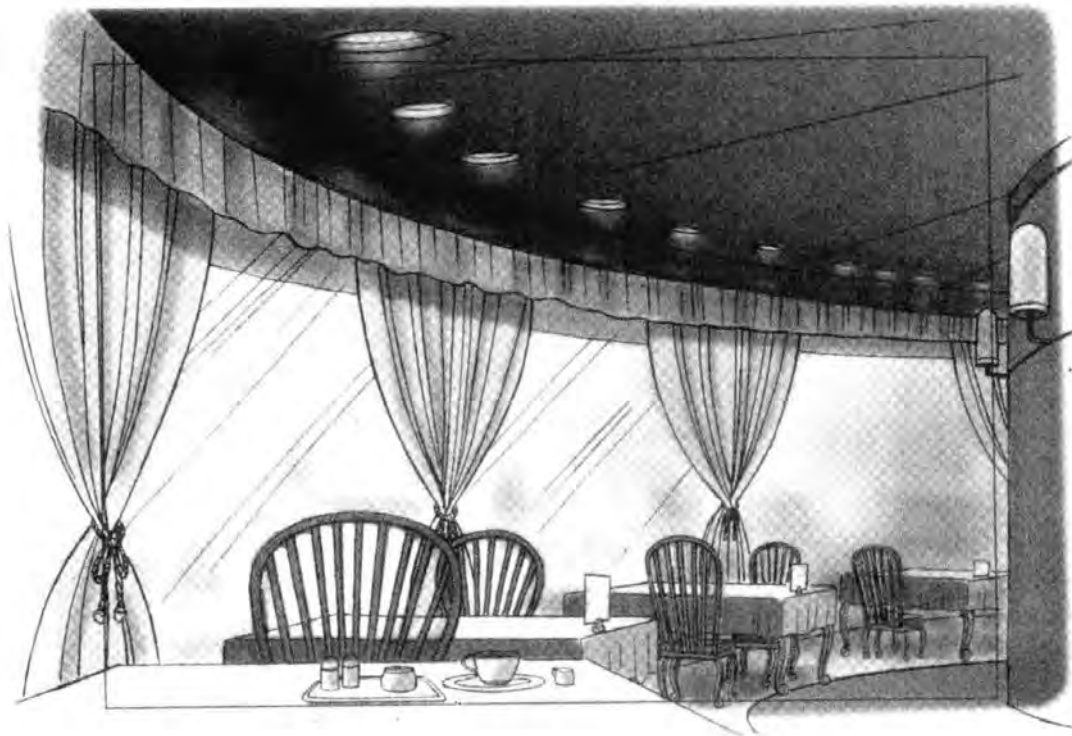
经常使用的背景

先来介绍一些不仅在特殊的场合可以经常见到，
 而且在各种各样的场景中都会使用到的背景。



公寓

也许是某人的家，也许只是
 作为散步时的风景。请把它
 放进你的故事设定中合适的
 地方吧。



餐厅

约会、与朋友或是家人吃饭、
 等人见面、倾诉烦恼的事等
 等，根据参加人的不同可以
 广泛用于各种场景。换一下
 窗帘，把天花板改成方形，又
 可以变为另一间餐厅了。

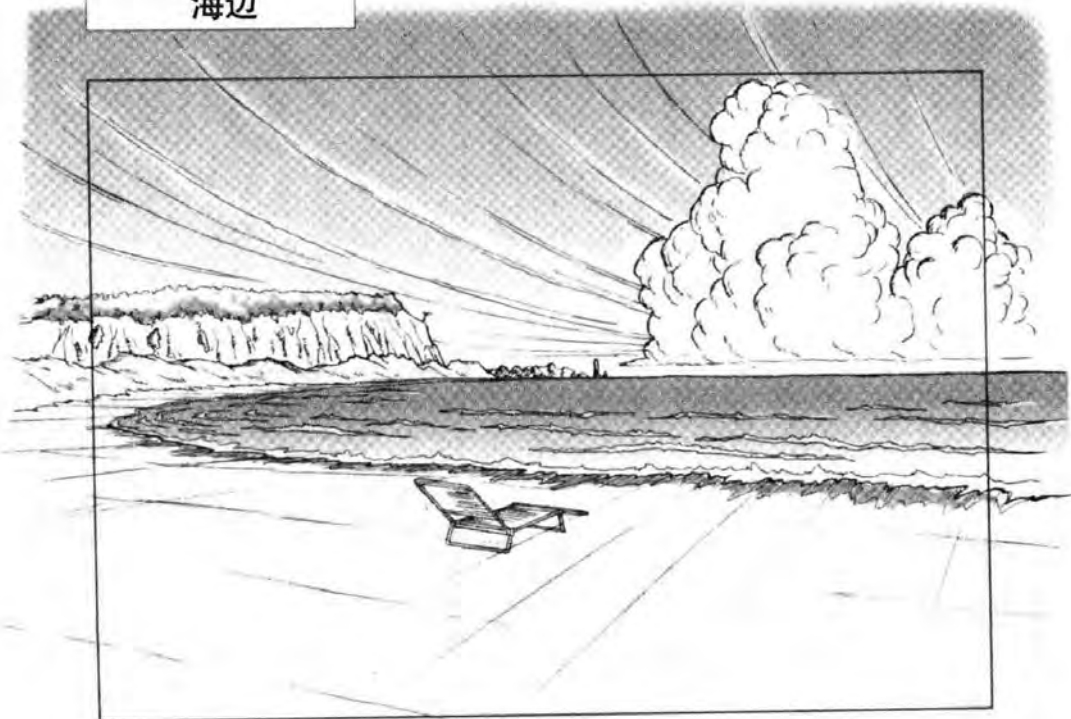
约会

约会的场面，放在给人以强烈季节感的背景里。并且让人物穿上各种各样的衣服效果会非常好。这里向大家介绍一些无论是冬天还是夏天，在各个季节都可以去的游玩场所。

庙会



海边

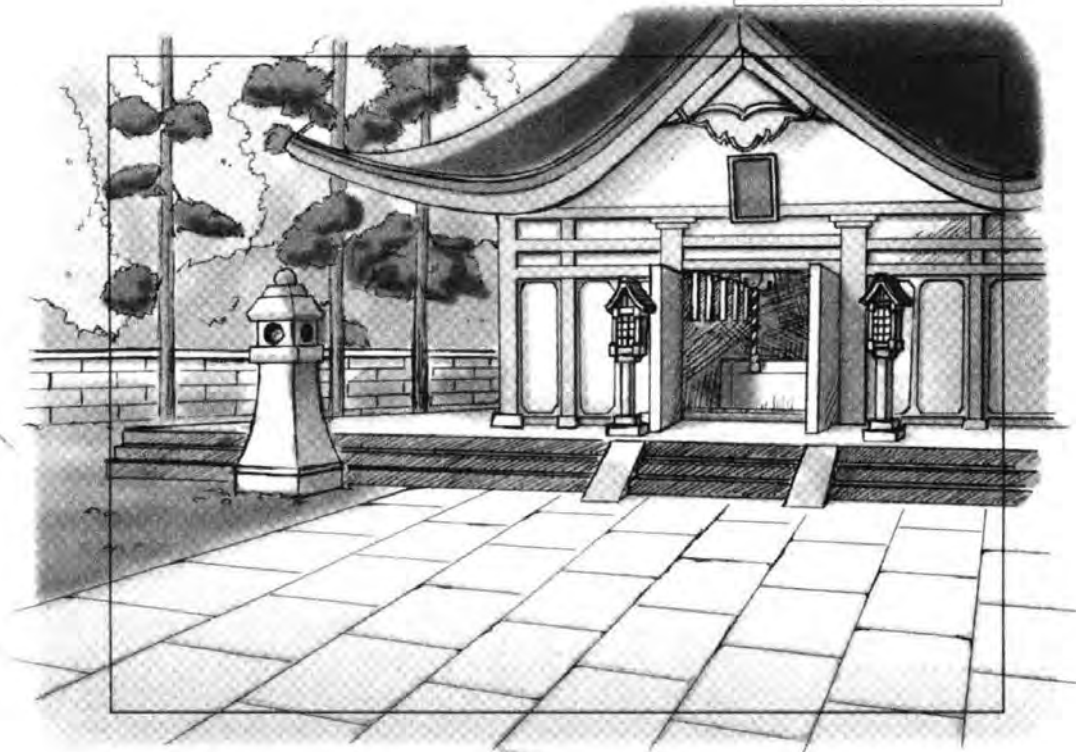


约会

游乐场



神社



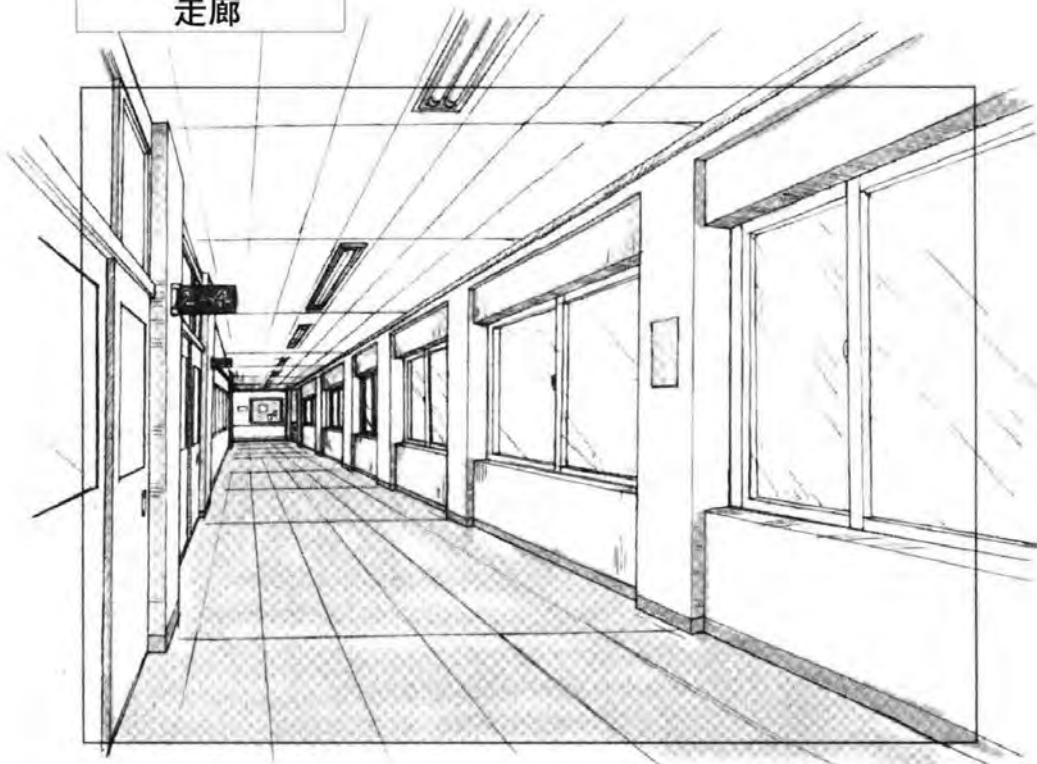
学校

背景中不可或缺的学校场景。教室是最基本的背景，但是各种特殊事件也会常常在教室之外的其他地方发生。这里介绍最基本的四个场景。

教室

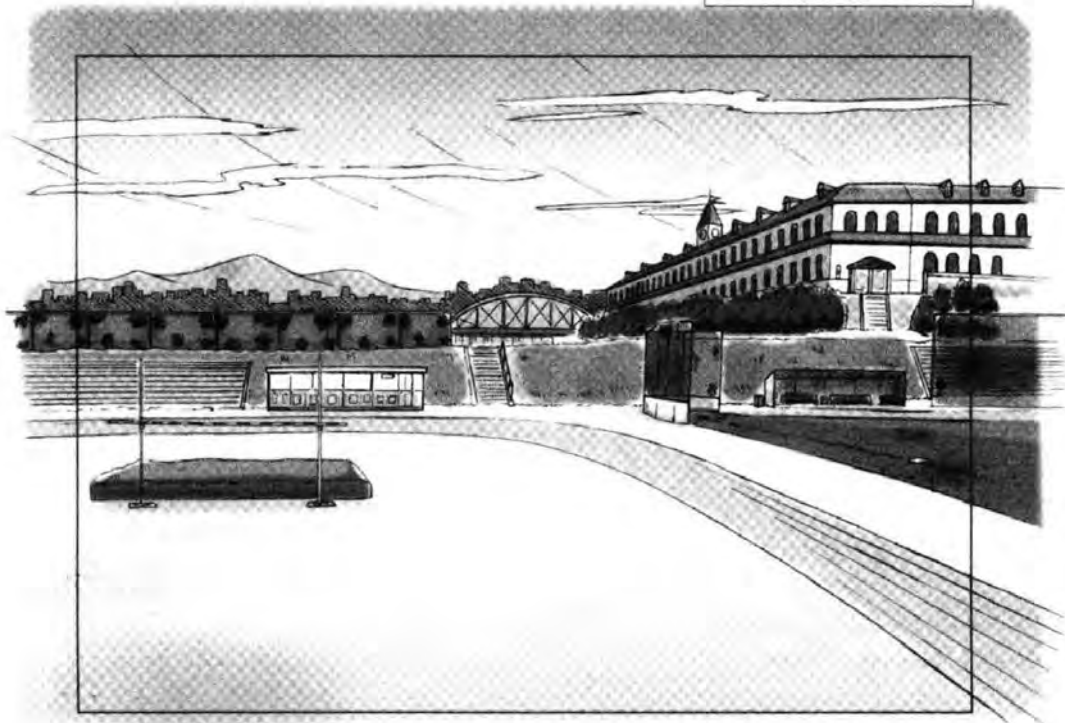


走廊

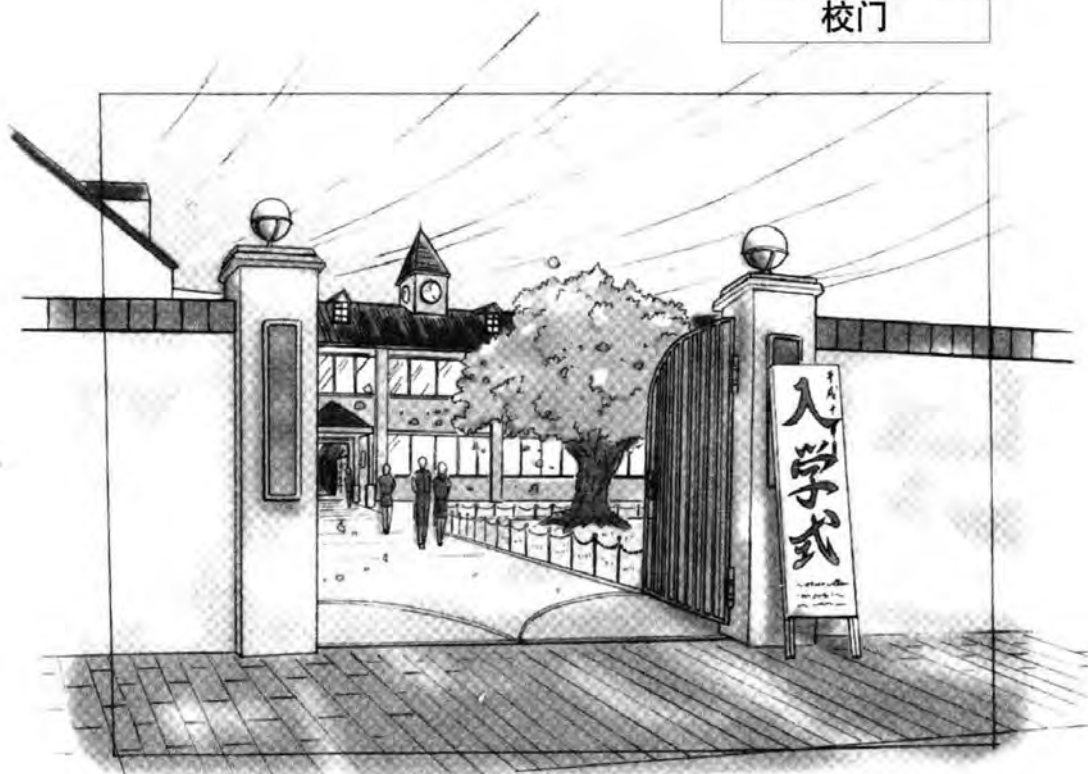


学校

操场



校门



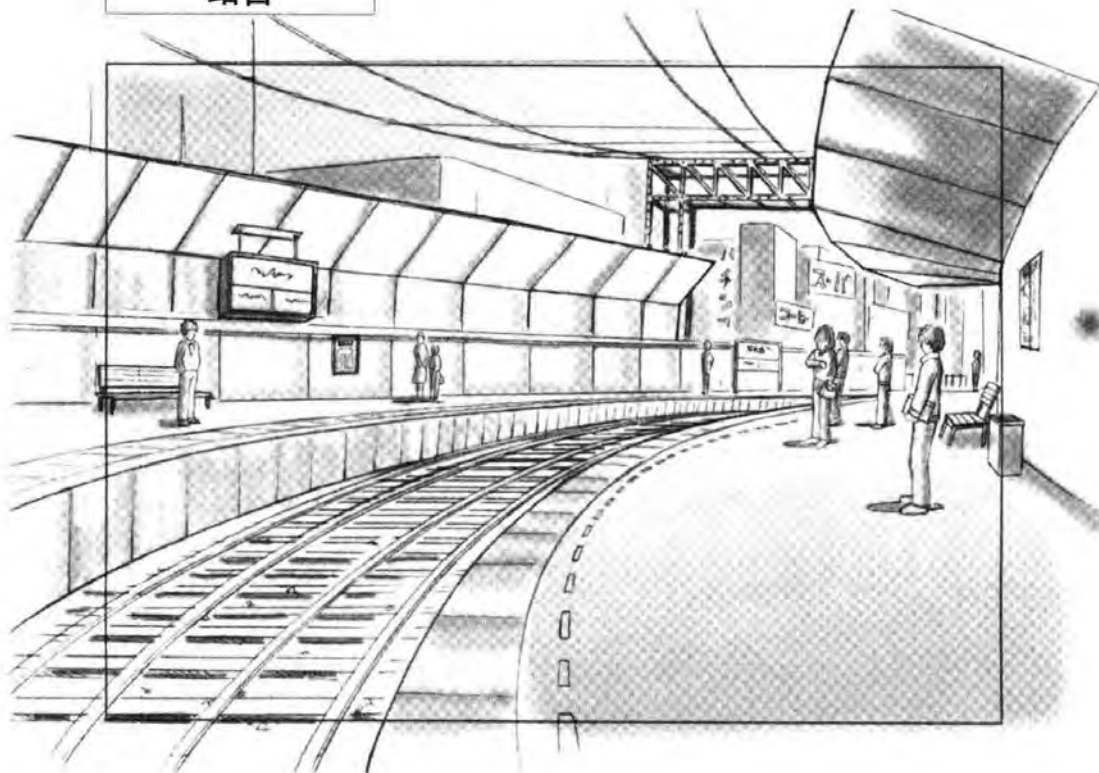
上学路上和放学后

除了学校的场景之外，放学后也是日常场景之一。

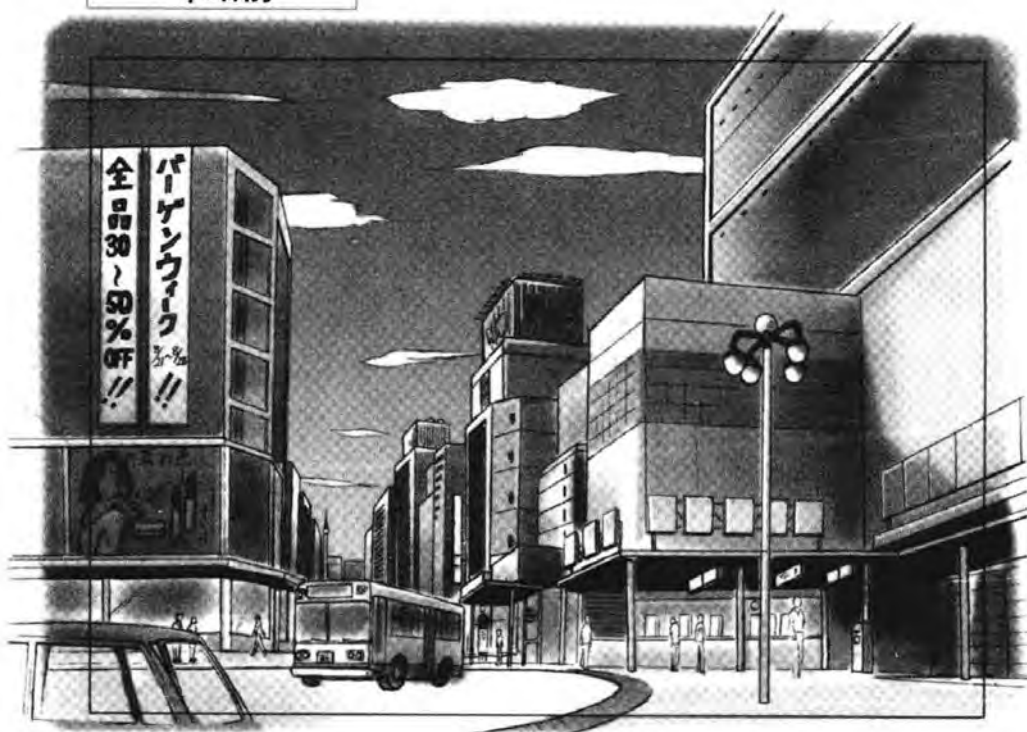
这里的场景决定了故事中角色所生活的环境，是最重要的基础。

角色是在什么样的家庭中长大的，住的街是什么样子的，想好这些设定后再开始画。

站台

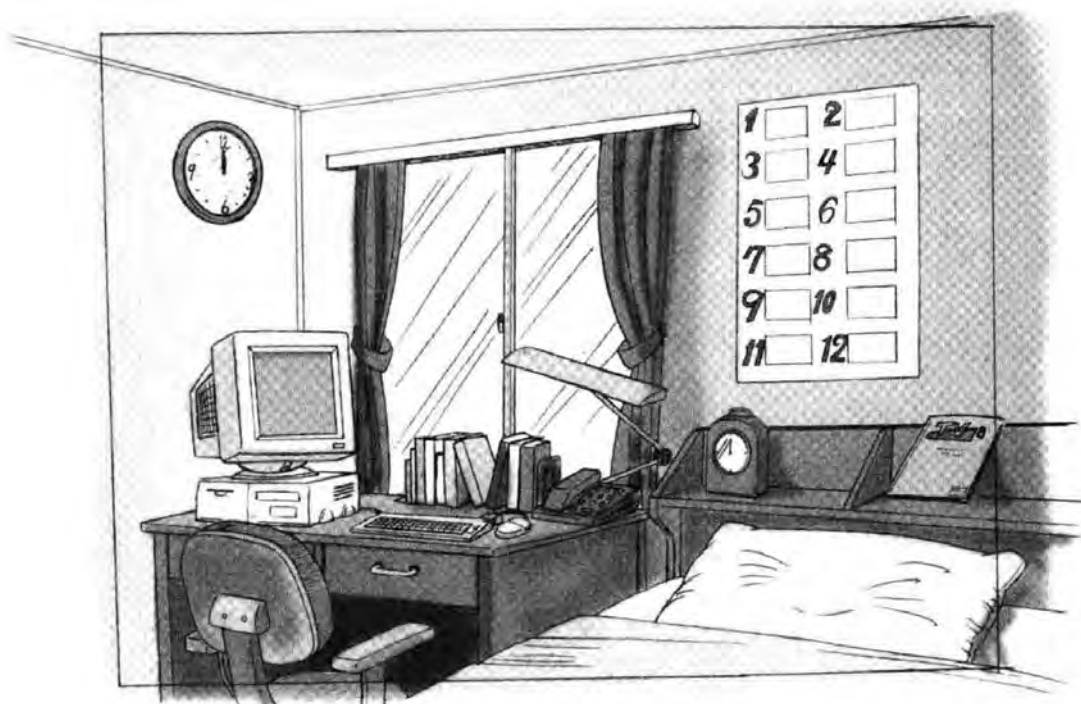


车站前



上学路上和放学后

自己的房间



“她”的家



给角色起名字 女校篇

因为是好不容易才完成的有特点的角色，当然要起一个有魅力的名字了。

但是，在动画片和游戏中最好使用什么样的名字呢……你考虑过这些吗？

在游戏中，名字一般都体现人物的性格，所以是很重要的设计。

根据实际的姓名，选取一些不寻常的可爱的名字吧。

2年1班

天美 彩奈
伊佐 沙矢加
宇津木 恭子
奥村 智美
小野寺 美幸
神谷 美津纪
川端 みずほ
桐山 佳代子
小清水 茜
五条 亚弓
佐久间 香奈惠
涩谷 朱美
须藤 有贵
濑户 真琴
竹田 美保
丹泽 静流
丰岛 真优美
永田 理惠子
成瀬 志麻
西冈 富喜子
柱谷 理沙
响野 爱
靠 志穗
广瀬 美奈
藤尾 萌
古川 真奈美
本亚 雅美
持田 梨代
安河内 薰
吉川 令己

2年2班

伊川 广美
一条 智子
井波 菜菜子
岩本 もみじ
宇佐美 素子
远藤 知子
大屿 雅纪子
奥山 美华
葛西 喜子
桂 雅纪
镰田 智惠
神桥 都代子
条原 由香里
首藤 清美
园田 有纪
藤泽 万里子
崛江 千鹤
松浦 春香
明神 真奈美





给角色起名字 男女混校篇

不仅仅是女主人公和她的朋友们，也要给其他的角色起名字。
这样会把故事的环境扩展开。男孩子的名字里带有一，二，
马上就可以知道他们是长子还是次子，可以有选择地采用。

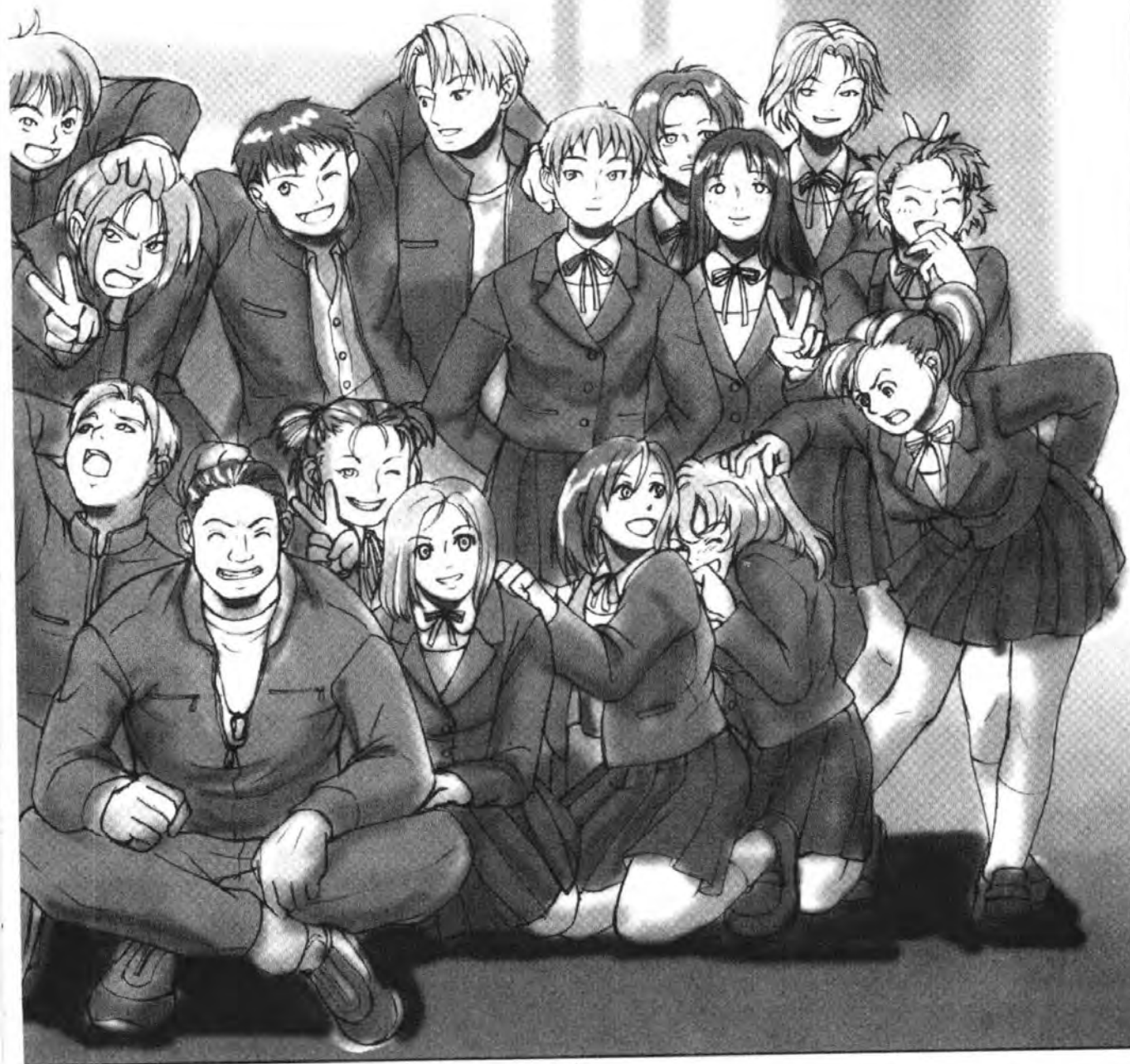
男子

东 淳一
池田 聪一郎
稻叶 诚
夏 修平
织田 一成
楠 拓也
古贺 一哉
小久保 佑二
寺田 旭
富 正则
永原 俊彦
林 胜俊
御村 伸一
结城 伸也
吉冈 伸雄

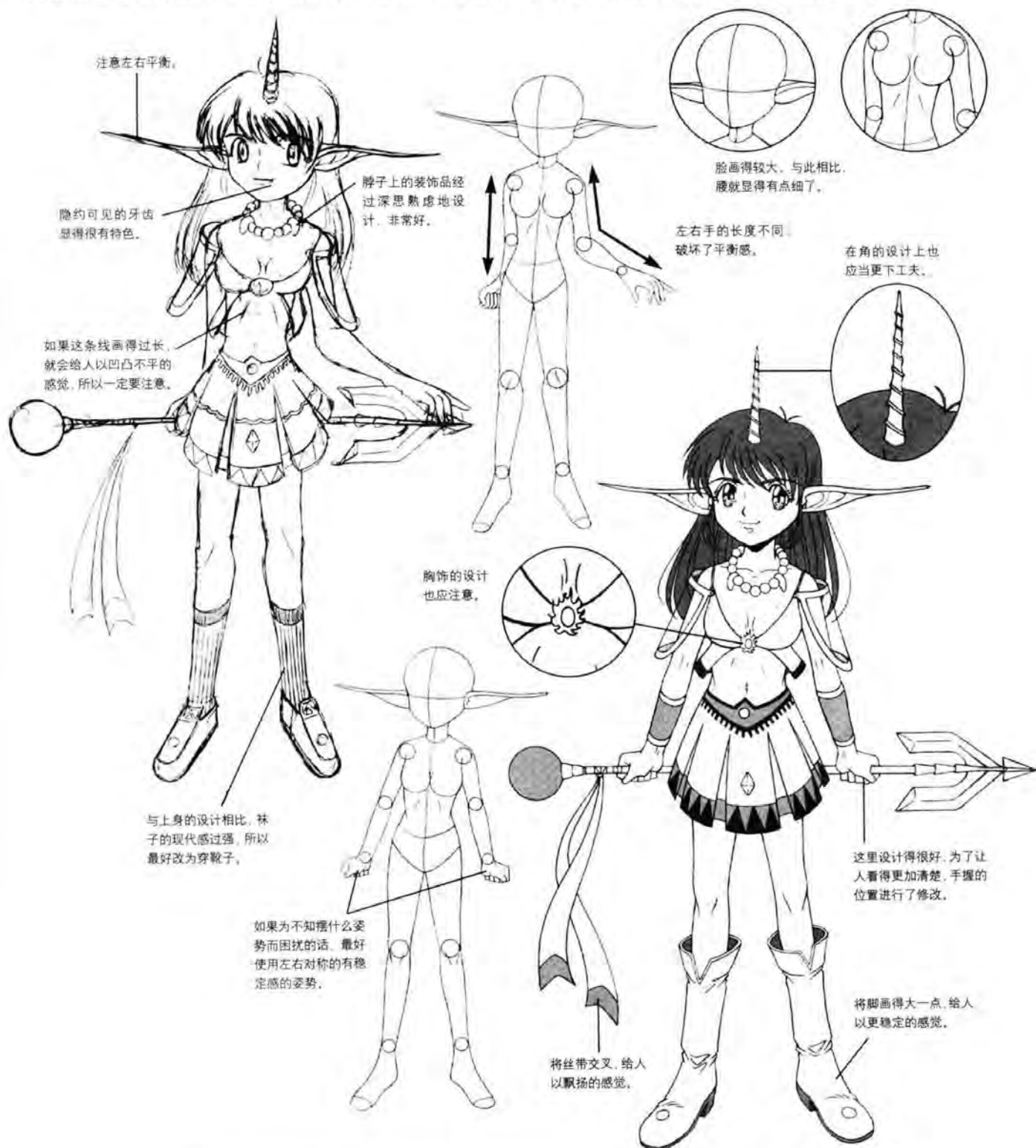
女子

五十岚 佐和子
宇都宫 紫
柿崎 叶子
北川 由美子
黑崎 舞
剑持 友理惠
神宫寺 彩子
进藤 香织
本 しのぶ
永古 元
野野村 美由纪
府中 古都海
本城 直美
水无月 命
八七木 比玛





细节上的设计考虑得非常周到的作品。虽说是从“热带鱼”得来的灵感，但已经在相当大的程度上变为了自己的东西。虽说身体比较暴露，但是没有让人厌恶的感觉，有着独特的气氛。但是，也有美中不足的地方，袜子画得不是很好。发型也应在参考各种作品之后再做一次修改。如果能做到这些，肯定可以做出自己的设计。



修改前

修改后

青年设计师的建议

一宫由纪 YUKI ICHIMIYA

曾在专科学校学习游戏作图和插图设计，同时在游戏公司就职。

制作游戏的同时也在学习插图设计。

还是新手的我能够在这样的地方工作，真是诚惶诚恐，如果或多或少能够起到一点作用的话，我会感到十分荣幸。除了画画之外，还有很多重要的东西可以学习，举一个技术上的例子，比如说“设计”。

曾经有人教过我这样一个办法：在电车里随便找一个人，从各种角度观察他，这是对设计非常有好处的。就算是没有铅笔和纸都可以做到。虽说一直盯着人看是很失礼的事情，但是适可而止的话也应该是没关系的。

让咱们相互鼓励，一起加油吧！





关于国外的动画片情况

每次都和大家见面的“公司采访”节目要停办一次了。

这回让我们改变一下方向，来关注一下海外的情况吧。

现在，日本的动画片和漫画受到了世界的瞩目，甚至出现了“Japanimation”这个单词。

《卡通漫画技法》系列丛书也被美国和欧洲一些国家翻译出版。我们曾承蒙款待，参加了德国的动画展“ANIMAGIC 2001”。这次我们要向大家介绍这次动画展的情况。

我们还就当今欧洲的日本动画热潮采访了德国惟一的动画杂志

《ANIMANIA》(Weird Vision 出版社)的主编，日本人荒岩。

会场之一 历史悠久的宫殿。在日本，动画片+宫殿是决不可能出现的组合。



两天以前就开始拿着睡袋排队。



●什么是“ANIMAGIC 2001”？

它是德语国家中规模最大的动画展。

举办地在莱茵河与马歇尔河交汇处的科布伦茨市。从六月十四日到十六日漫画展的期间，街道变成了一片动画的海洋。

在“莱茵马歇尔饭店”的会场中，除了销售动漫周边产品之外，三天中每时每刻都在放映日本动画片的DVD。还有特设的卡拉OK室（可以用日语唱动画歌曲）和日本游戏专区，如同置身于日本一样。

除此之外，还有巨大的网吧式的爱好者交流场所，无论国籍、性别、年龄，来访者都积极地交换信息。在主会场，有作为特邀嘉宾出场的日本漫画家的交流签名会，和作为展会主要内容的cosplay大会等等丰富的内容。本书作者尾泽直志也应邀参加了此次动画展。

以cosplay大会为目的的与会者也非常多，内容与日本不同，气氛非常热烈。

看来喜欢动画，喜欢漫画，喜欢游戏是全世界共通的。

德国也有与日本相同的动画展。

展示日本漫画的原稿，并介绍其历史。

因为是在德国没有发表过的作品，所以欣赏的人们兴趣非常浓厚。

●《ANIMANIA》杂志主编荒岩的评论

我们曾期待在德国开办一个美国式的动画展，还利用杂志进行了宣传，反响非常强烈，于是在1999年我们举办了第一次“ANIMAGIC”展览。当时的参加者为2500人，第二次的时候增加到了4000人，今年有5500多人从世界各地赶来参加，气氛非常热烈。

来参加这次动画展的绝大部分都是日本动画片的爱好者，他们和作为特邀嘉宾的日本当红漫画家或动画制作人一起度过了愉快的时光。动画展的内容有cosplay大会、卡拉OK、拍卖会，除此之外嘉宾们的小组讨论会和电视游戏展也是展览会的主要内容。特邀嘉宾有1999年的渡边信一郎老师，2000年的麻宫骑亚老师和尾泽直志老师，还有2001年的尾泽直志老师及其制

作组成员，漫画家由纪香织老师和身为制片人的神山健治老师。现在在德国，如果想买漫画或是动画片的录影带的话，只能到城市中的漫画店里去，而在这次展览会中，人们既可以购物，又可以在影院中观看剧场版的动画片。所以说，“ANIMAGIC”给了人们随心所欲欣赏动画片的机会。

下面向大家介绍一下，作为“ANIMAGIC”举办地的科布伦次市虽然很小，但却是观光的好地方。可以沿莱茵河顺流而下，品尝当地的美味葡萄酒。而且附近有很多古城，离法兰克福国际机场也很近，交通十分便利。请一定要去那里看看。



《卡通漫画技法》开讲，作者正在介绍“漫画工作室”和“绘画教室”两个栏目。



因为是德语国家惟一的动画展，所以甚至有来自荷兰、西班牙、波兰、瑞典等国的爱好者参加。



借用室内的电影院放映动画片，在排队的爱好者中，国籍和种族各不相同。



这次展览会已经是第三届了，参加人数比第一届增加了一倍多，气氛非常热烈。



在cosplay大会中也有从日本来的参加者。

动画片在欧洲

采访发行德国惟一的漫画杂志《ANIMANIA》的Weird Vision出版社的主编荒岩！

●关于《ANIMANIA》

问：Weird Vision出版社都发行什么样的刊物呢？

荒岩：我们隔周出版德语的动漫资讯杂志《ANIMANIA》。除此之外，我们也出版漫画技巧方面的书。出版社有编辑部，还有六个人的发行部，除此之外就是一些自由记者。

问：《ANIMANIA》是怎样的杂志呢？

荒岩：是德语的动漫资讯双月刊，以与动画片有关的报道为重点。主要是日本、美国、德国（欧洲）新上映的动画片的评论。

问：请问贵刊是从何时起开始发行的呢？还有，到现在为止的历史是什么，发行量又如何呢？

荒岩：创刊是在1994年。当时在德国已经或多或少地有一些英文版的动画片出现，但是没有德文的信息，无法满足人们的需要。以此为契机，我们出版了《ANIMANIA》。最早的3000本只是在爱好者中内部发行，并没有公开，就像地下工作一样（笑）。从那以后大概每次的发行量都会增加2000本左右，现在的发行量已经达到76000本了。杂志的页数，纸的质量还有文章内容的水平也是逐步提高，现在已经完全商业化了。

问：编辑部里都有一些什么人，大家是怎么到这里来的呢？

荒岩：编辑部的成员有克里斯托弗·托马斯，我和依娜女士，剩下的就是自由记者了。

克里斯托弗在八十年代的后半期开始对日本的电视游戏着迷，并在那时开始看面向成人的动画片，受到了日本文化的感染。他最开始在游戏销售公司工作，但是觉得当时在德国还是新事物的动画片比较有吸引力，于是毅然跳槽到这里来。虽然在德国，对于那些大的媒体公司来说，动画片还完全是一个未知的世界，但是他坚信动画片完全可以被这里所接受。托马斯是游戏爱好者，对于《罗德岛战记》非常了解。依娜则经常购买同人志来看。

而自由记者们则是各种各样，甚至有对《やおい》都非常熟悉的（笑）。国籍也是各种各样的，有一个记者会两种语言。住在美国，写关于美国的市场和动画展的报道，还有会说法语的人。想成为我们的自由记者，当然首先要对动漫爱好者，同时也必须有一定的文字表达能力，能够写报道。

作为主编的我，在这里生活的时间远比在日本的生活时间长。但是由于会说两种语言，我还是接受了这项工作。虽然说也有动画的原因，但主要的目的是想让与美国文化不同的流行文化在这里扎根。在接受这项工作以前，我曾经翻译过漫画，并在日本电影节中担任过翻译。

问：《ANIMANIA》今后的发展前景如何？

荒岩：现在德国已经兴起了动漫热潮，所以不会有什么特别的问题。今后我们会长期地向大家介绍漫画、动画作品的制作背景，而且也会让读者了解漫画和动画作品的“历史”。这样做的话，最后不止是动画片、漫画、电视游戏、日本画、日本音乐，关于这些流行文化的报道都会刊登在我们的杂志上。

问：在日本可以买到《ANIMANIA》吗？

荒岩：这是很困难的事情，因为是德文的杂志，运费会很贵，定价也会提高一倍以上，所以不大可能在日本买到。